Tot.445

“《街头霸王》系列”总制作人小野义德先生专访

游戏机实用技术

VGTime



攻略透解

乐高 超人总动员

全关卡收集攻略＋犯罪浪潮指引

空洞骑士

本篇＋ DLC
完整流程指南

飓风来袭！
特企四连发

特别企划

打造一座
“侏罗纪公园”
需要哪些步骤？

看世界杯，
聊非常规足球游戏

掌中街机厅
——迷你 NEOGEO 预览

硝烟与喜剧的交响诗
——全金属狂潮系列回顾

马力欧网球 ACE

角色解析＋故事模式攻略
＋进阶指南

编辑非常荐

全金属狂潮
谁与争锋

指间方圆手游别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.7A
定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006



怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
对应3.0
版本更新内容!
现已上市!
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买



一本能看
一整年的游戏书!
GUINNESS WORLD RECORDS
2018
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
定价
88元
包邮



一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
定价
228元
现已登场
淘宝端扫码购买

TV GAME半月刊
2018.7A



Mario Tennis©2018 Nintendo / CAMELOT
All rights reserved.

总第445期

COVER STAFF
封面用图：马力欧网球ACE
封面设计：雷普利

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

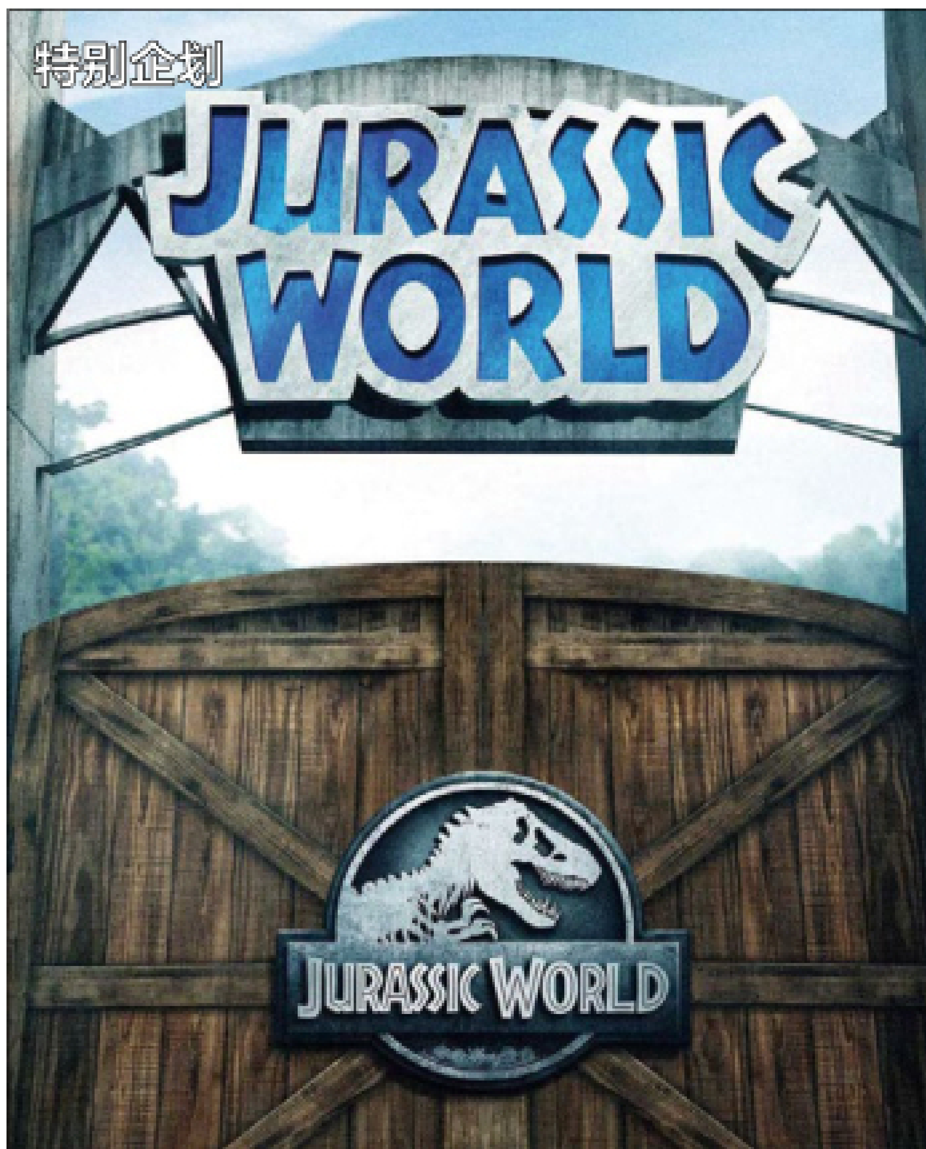
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 7 月 1 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P44
空洞骑士



P82
打造一座“侏罗纪公园”需要哪些步骤？



P102
看世界杯，聊非常规足球游戏

游见识
PREVIEW & REVIEW

■002 游戏情报站
■006 新闻专题
■007 黄金眼

前线狙击
010 死或生6
014 控制
016 小龙咖啡馆
020 宵星传说 重制版

022 深度视界

但丁孙子或将成鬼泣6主角

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
025 马力欧网球ACE
044 空洞骑士
064 乐高 超人总动员

076 N+应援团
078 猎人集会所

杀人网球 了解一下

游深度
CULTURES OF GAMER

080 游朝忆日

特别企划
082 打造一座“侏罗纪公园”需要哪些步骤？
088 硝烟与喜剧的交响诗
——“《全金属狂潮》系列”回顾
097 掌心街机厅
——迷你NEOGEO预览
102 看世界杯，聊非常规足球游戏

108 玩由心生
110 读编往来
114 小编寄语
117 天下聚会
118 新作发售表

一个对《侏罗纪公园》电影系列的小回顾

TOPIC

EPIC 成跨平台联机最大助力 摆在索尼面前的两难抉择

索尼今年 E3 过得不太好，除了直播效果欠佳的展前发布会饱受恶评以外，《堡垒之夜》的“封号事件”更是将其推上玩家言论的风头浪尖。大获好评的“大逃杀”类游戏《堡垒之夜》于 E3 期间正式登陆 NS 平台，并支持跨平台（除了 PS4）联机。两件快乐的事情结合在一起，本应是双倍的快乐，但曾经将自己 EPIC 账号绑定过 PSN 的玩家却发现，他们的账号并不能登陆 NS。虽然这种“封号”是双向的：曾登陆过 NS 的 EPIC 账号同样不能登录 PS4 版，但玩家们心里都明白，这个锅肯定是由索尼来背的。

作为本世代主机销量最高的一方，索尼在本世代对于“跨平台联机”一直不算积极。之前的《火箭联盟》和《我的世界》就曾经闹起过不小的风波。这次的“封号”很明显彻底惹怒了玩家，这个话题在网络上的热度甚至超越了 E3 期间的其他业界新闻。必须要提的一点是，作为真正意义上的“跨平台游戏”，《堡垒之夜》的支持平台甚至包括了手机端，而 PS4 版和 PC、MAC 以及手机用户的联机都是正常的，不能联机的只有 NS 和 XOne，因此索尼不是不允许“跨平台联机”，而是不允许“跨主机联机”。

随着跨平台联机的日益流行，作为一款免费却在过去的 5 月狂赚 3.81 亿美元（Superdata 统计）的游戏，《堡垒之夜》无疑已经成为了一款现象级的游戏，索尼想像之前《火箭联盟》和《我的世界》这样糊弄过去已经不太可能。在 6 月底西班牙的一次活动中，SIEA 总裁 Shawn Layden 和 PS4 系统构架工程师 Mark Cerny 均出席了活动。在会议结束后他们被问道了关于跨平台的问题：

“我们听到了玩家的呼声，并正在评估各种可能性，现在的问题涉及很多游戏，并不只有《堡垒之夜》。我相信我们会找到一个合理且能让玩家们接受的解决办法。”

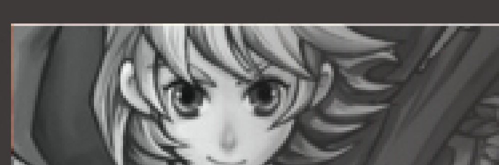
这也是这次“封号风波”中，索尼第一次没有采取回避，而是正面地回应这个问题。顺便一提，这同时也是这次风波中，索尼、微软、任天堂、EPIC 中的其中一方第一次正面回应这个问题。关于封号风波背后的种种疑问，作为关系最密切的当事人，EPIC 同样没有对这件事作出任何声明。

从利益的角度来看，索尼选择不跨平台联机“情有可原”。正如前索尼在线娱乐的老板 John Smedley 所说的一样，归根到底就是因为钱。索尼不想看到玩家们在 XOne 花钱买皮肤然后将其中 30% 的收益给微软后，再将这个皮肤用在 PS4 版上。然而从现在玩家的态度来看，索尼再不想个办法处理跨平台联机这个问题，长久看来，索尼损失的可不单单只有钱。而如果《堡垒之夜》真能成为实现跨平台联机的催化剂，对于玩家来说也是好事一件。



编辑围观 COMMENTS

纱迦



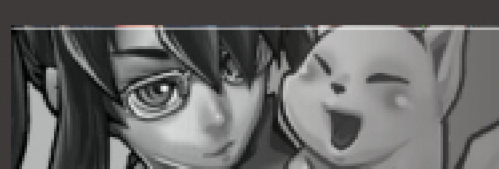
历史总是惊人相似。当某一方在主机大战中获得优势之后，就开始昏招频出。N64 时代的任天堂、PS3 时代的索尼、XOne 时代的微软莫不如此。既然说一切为了玩家，那必然要倾听玩家的意愿，一意孤行下去只会让玩家背心离德。

稀饭



这看似是个政策问题，但实际上个人感觉更像是公关危机，SIE 可以坚持不开放跨平台联机，但无论他们在商业政策上是怎么想的，他们必须给予玩家一套说得过去的解释，而不是含糊应对，那是对用户的不负责和不尊重。

三日月



无论是开放跨平台联机还是不开放，终究都只是一个利益问题。为了利益，想必索尼最终还是会找到一个让自己和玩家都满意的答案。大家可别忘了，索尼的跨平台联机可是可以追溯到 PS2 时代的，其中的利益关系想必看得比玩家们还要透彻。

另起炉灶 知名游戏人 Amy Hennig 承认已从 EA 离职

近日 Amy Hennig 向外媒记者们确认了，她已经在今年 1 月的时候从 EA 离职。她的离职也意味着由她参与制作的《星球大战》新作将被束之高阁。虽然她没有详细说明离职的原因，但这肯定和去年 10 月关闭 Visceral Games 工作室有关。

曾开发过“《死亡空间》系列”、《神曲 地狱篇》等著名游戏的 Visceral Games 工作室在去年 10 月被 EA 关闭前，正在制作一款《星球大战》题材的单人线性游戏，Amy Hennig 参与了这款游戏的制作。然而随着工作室的关闭，EA 将项目转移到了 EA Vancouver。在今年 E3 上 EA 虽然公布了由 Resqawn（代表作：《泰坦天降》系列）制作的《星球大战》的新作，但这两款游戏是否是同一个却不得而知。

Amy Hennig 可谓是业界老兵，电影专业出身的她中途从大学退学并加入 EA 参与了多款 FC 游戏的制作，并在后来加入了水晶动力参与了“《凯恩的遗产》系列”的制作。她的作品中最为知名的无疑是“《神秘海域》系列”，她参与了前三作的开发工作，却在《神秘海域 4》的开发过程中途离职并加入了 Visceral Games 工作室。离职后的她创办了自己的工作室，并开始招募人才去尝试开发 VR 项目。


■Amy Hennig

业界声音 THE VOICE

我们很高兴在墨西哥有如此多的玩家会尝试体验我们的游戏。

Team Cherry
《空洞骑士》开发商

NS 游戏在不同服务器上的价格是不同的，最近发售的《空洞骑士》在墨西哥服上的售价仅为 149.99 比索，折合约人民币 50 块，比正常价格便宜了一倍有多，因此吸引很多懂得换服的玩家都上墨西哥服购买本作。Team Cherry 在 Reddit 与玩家交流时特意感谢了各位”墨西哥玩家”，至于是不是在开玩笑，大概就只有他们自己才知道了……顺便一提，本作 NS 版两周销量超过了 25 万份。

CALENDAR 周・游记

2018.06
June

星期六

23

●SIE 日本宣布，PS2 本体以及周边机器的售后服务将于 2018 年 8 月 31 日停止，之后官方将不再接受 PS2 的修理。

●Granzella 确定《绝体绝命都市4 Plus 夏日回忆》将于今年 10 月 25 日发售，游戏的试玩版则会在 7 月上架。本作为 PS4 独占，对应 PS VR。



星期日

24

●据外媒透露，参与《除暴战警 3》开发的其中一个工作室 Reagent Games 已经退出游戏的开发。本作是一款多家工作室联合开发的项目，Reagent Games 负责的是游戏玩法和艺术素材的设计。游戏预定将于明年 2 月发售。

REAGENT GAMES

星期一

25

●任天堂旗下开发 Monolith Soft 公布了上财年的财年报告。截止至 2018 年 3 月，公司净利润为 1.38 亿日元，相比去年的 3.46 亿日元下降了 60%。利润下降的原因很有可能和《异度神剑 2》的开发工作有关，另外他们还参与了《油彩军团 2》的开发，进一步增加了运营的成本。



星期二

26

●“《以撒的结合》系列”“最新作”《以撒的结合 四魂》公布，将会是一款由系列制作人 Edmund 完全主导设计的“以撒”主题桌游，支持二至四人游玩，包含 100 张战利品卡、100 张怪物卡、100 张宝藏卡、100 枚钱币等内容。本作的众筹在开放 1.5 小时后就达成目标，预计将于今年 11 月发售。



CALENDAR
周·游记
2018.07
July

星期三

27 ●据外媒报道,《绝地求生》开发商、韩国 PUBG 公司放弃起诉《堡垒之夜》侵权。在今年 1 月的时候,PUBG 公司将 EPIC 告上了法庭,理由为后者的 UI 界面、玩法和系统和《绝地求生》过于相似。PUBG 公司并没有透露放弃起诉的原因。

星期四

28 ●PSV 游戏《幻想英雄传 ~ 未被继承的遗产 ~》正式登陆国服商店,售价 48 人民币。本作是一款角色扮演游戏,并支持 4 人联机游玩。

●SIE 香港宣布将于 7 月 26 日起推出全新"PlayStation Hits"零售系列,其中的精选畅销 PS4 游戏将会以 148 港币的价格提供给玩家。

星期五

29 ●传闻谷歌将进军游戏界,并主推游戏串流服务。其平台代号为"Yeti",最早于今年 2 月被爆出。

●微软正式宣布将和 Showtime 电视网合作推出全新《光环》系列改编电视剧。电视剧将于 2019 年开机,共 10 集,将展现"26 世纪时期人类与星盟之间的史诗战争"。电视剧《异度觉醒》的编剧凯尔·基伦将担任编剧及统筹,《猩球崛起》的导演演鲁伯特·瓦耶特则将担任执行制作人。

●BNEI 宣布《正当防卫 4》将于今年 12 月 4 日同步推出简繁中文版。本作对应平台为 XOne/PS4/PC。

●志仓千代丸宣布"《Memories Off》系列",其官方中文译名正式从《秋之回忆》改为《告别回忆》,并放出了《告别回忆 无垢少女》的官方中文标题。

星期六

30 ●Atlus 公布了 2018 年财报(2017 年 4 月 1 日至 2018 年 3 月 31 日),财报显示去年 Atlus 最终亏损 6.68 亿日元,仍处于赤字状态。其亏损很大程度是 2013 年 11 月从 INDEX 转让营业权到 SEGA Dream(现 Atlus)而发生的定期还款造成的。

星期日

01 ●据外媒报道,著名喜剧演员金·凯瑞正在商讨参演电影版《索尼克》,一旦确定后,他将在其中以动作捕捉的形式扮演大反派蛋头博士。本片计划将于 2019 年 11 月 15 日上映。



星期一

02 ●曾开发恐怖游戏《返校》的台湾游戏团队"赤烛"公布了新作《还愿 Devotion》。故事设定在 1980 年代的台湾,在这个信仰与生活密切连结的土地上,游戏描述了一个三口之家以及一所老公寓相关的日常与回忆。本作对应平台和发售日暂时未定。

索尼宣布将完全停止 PS2 及其周边售后服务

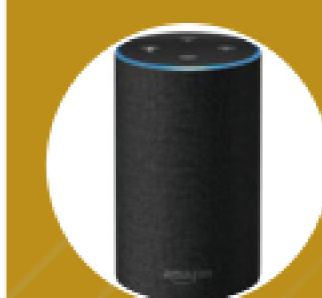
PS2 主机发售已经是 18 年前的事情了,这台传奇主机最早于 2000 年发售,在 2007 年推出了最后的机型 SCPH-90000,并在 2012 年的时候停止出货。但十多年过去了,PS2 的维修和售后服务却没有停下来。然而每个故事都会迎来结局,PS2 也不例外。

SIE 日本于六月底宣布,PS2 本体以及周边机器的售后服务将于 2018 年 8 月 31 日停止,之后官方将不再接受 PS2 的修理。而需要售后服务的客户在 8 月 31 日前还可以通过"线上修理受理服务"或者"客户支援"等途径申请售后服务,并且要在 2018 年 9 月 7 日之前将产品送到维修站。没有事先申请的用户,如有维修的需要,则需要提前在 2018 年 8 月 31 日之前送到维修站。然而,这个时限还有可能会提前。按照索尼官方的说法,如果库存的修理部件全部消耗完毕,售后服务的关闭时间还有可能会提前。



业界声音 THE VOICE

在继续往下走的途中,你看到一个土匪因为BUG而不停地在空中旋转。接着你冷静地拿出了手机,拍了视频,然后上传到了Reddit上。



Alexa
来自亚马逊购物网站,龙裔的最好旅伴

在 E3 上,Bethesda 公布了对应亚马逊语音助手(Amazon Alexa)平台的《上古卷轴 V 天际 非常特别版》。虽然看起来像是个娱乐自己的玩笑,但实际上本作是存在的,并免费登录在了亚马逊语音助手上。这是一款类似于语音小说的互动式游戏,其中有很多自黑的桥段,让玩过原作的人忍俊不禁,本作也因此获得了很多玩家的好评,好评率高达 85%。

进击最前线

黑猫侦探 皮囊之下

Blacksad Under the Skin

机种：NS/XOne/PS4　发行商：Microids
类型：文字冒险　发售日期：2019年内

探索动物之城底下的阴暗面

BLACKSAD UNDER THE SKIN

本作改编自胡安·迪亚兹·卡纳莱斯和胡安霍·瓜尔尼多联合创作的同名漫画《黑猫侦探》，和其他动物拟人题材漫画最大的不同是，原作漫画并不是把动物描绘成人，而是将人描绘成动物，这独特的描绘方式使得漫画里的“动物之城”——50年代的虚构纽约更加让人信服。

和漫画一样，玩家将在游戏扮演富有正义感却又愤世妒俗的私人侦探约翰·墨萨德。这次他接受了拳击馆馆主之女索尼娅的委托，调查她父亲的谋杀案以及拳击馆头号拳击手罗伯特的失踪事件。然而随着墨萨德不断深入调查，却发现这一切都和纽约地下世界的阴暗核心脱不了关系。

按照制作人 Josue Monchan 的说法，玩家除了能够能在《黑猫侦探》的世界观里扮演墨萨德展开冒险以外，玩家的抉择还将会影响剧情的发展，甚至可以了解到墨萨德复杂性格的另一面。





变种元年 伊甸之路

Mutant Year Zero: Road to Eden

机种：XOne/PS4　发行商：Funcom
类型：策略角色扮演　发售日期：2018年内

一人、一猪、一鸭子



本作的制作团队“The Bearded Ladies”（直译过来为“脸上长着胡子的女士”）的成员曾参与过《杀手47》和《劫薪日》的制作，而他们联合打造出来的游戏在玩法上却类似于策略角色扮演游戏《XCOM》。游戏结合了多个游戏的要素：《XCOM》的回合式战斗、《杀手 47》的潜行和侦查地形以及《劫薪日》那周密的小团队合作。

故事发生在虚构的地球，在那个地球里，人类的历史在 1945 年的核战争后被划上了句号。地球从此被大自然、动物以及变种人所占领。玩家将扮演追寻传说中的避难所：伊甸园的三“人”小队：可以让皮肤变成石头的女孩 Selma、脾气暴躁的野猪 Bormin、态度不端的鸭子 DUX。游戏的特色在于，玩家可以利用潜行来躲开或者伏击敌人，而和敌人战斗的时候，运用三人的特性可以让战斗事半功倍。例如 Bormin 的冲撞技能，DUX 的飞行能力等等。





《街头霸王》系列
总制作人小野义德先生专访



2018年6月23日，优时光FFC终极格斗冠军联赛（以下简称“优时光FFC”）深圳站在联盟电竞赛格电竞馆圆满落下了帷幕。FFC终极格斗冠军联赛是由日本Capcom官方授权，北京优时光网络科技有限公司主办的顶级格斗电竞赛事。

2018年中国大陆地区的FFC终极格斗冠军联赛赛事将汇聚来自国内、日本、韩国、东南亚、欧洲以及北美等各国家及地区的知名格斗电竞选手，成为继北美EVO后，亚太地区规模最大的国际性电竞格斗赛事。

“《街头霸王》系列”总制作人小野义德先生（以下简称“小野”）参加了优时光FFC深圳站的活动，本刊记者梦叶对他进行了1对1的专访。

编 纱迦 美编 NINA



▲深圳站比赛参加者的全家福。

问：这次《街头霸王Ⅴ》登场的原创角色比较多，请问这是出于什么考虑呢？

小野：我们对《街头霸王Ⅳ》的定位是一场老同学的聚会，让广大玩家在经过长时间的等待后，又能看到隆、肯等一大堆老朋友出场。到了《街头霸王Ⅴ》，我们觉得不光要有老同学，还要有新人加入进来。因此除了启用“《街头霸王ZERO》系列”的众多角色外，还加入了一些原创角色。我的目的是开发出一款大家都能快乐玩的游戏。拿今天的比赛来说，有14个新选手出场，其中还有人取得了好的成绩，而像小孩这样的知名选手也参加了比赛，大家一起快乐地玩着游戏。这说明我们选择的方向是正确的。

问：Capcom官方是否统计过，《街头霸王Ⅴ》的原创角色中哪几位在中国最受欢迎？

小野：无论是Steam还是PS4平台，在角色的使用率方面中国基本和世界是同步的，比如拉席德，一登场大家都说好强，中国玩家使用这个角色的频率就飞速上升。十几年前在《街头霸王Ⅱ》、《街头霸王Ⅲ》流行的时候，我来中国时发现中国玩家更偏好用春丽等特定角色，但现在的情况不一样了，中国玩家在这一点上和世界基本保持一致。

问：我们高兴地看到来自《快打旋风》的Cody也加入了《街头霸王Ⅴ》，请问是否有考虑收录更多来自其他Capcom经典游戏的角色呢？

小野：首先，我个人是将正统的“《街头霸王》系列”和娱乐型的乱斗系列作为两个方向来考虑的。像在正统的“《街头霸王》系列”中加入但丁这样的事情，只要我还在总制作人的位置上就不会考虑，但是加入皮肤、服装什么的是没有问题的。不过作为头脑风暴来横向考虑的话，像但丁的孙子先在《街头霸王Ⅵ》里登场，再去当《鬼泣7》（或8）的主角，这个可能性是存在的。但像但丁加入《街头霸王Ⅴ》这样的事情，不好意思是肯定不会有的。

问：优时光FFC在中国首次尝试在PC平台上进行《街头霸王Ⅴ》赛事，对《街头霸王Ⅴ》全球赛事来说有什么样意义？

小野：根据市场调查，Capcom本社得知在中国有很多自发组织的地域型比赛。为了回馈粉丝，Capcom决定用同样的条件和规模来举行比赛，并让粉丝们获得CPT积分。（注：CPT是Capcom举办的全球职业巡回赛Capcom Pro Tour的缩写）在寻找中国伙伴的时候我们找到了优时光FFC，感觉双方的理念很合适，就决定联手在中国推广。就目前而言，直接以Capcom的名义在中国举办比赛是不现实的，而优时光FFC既有实力又有经验，再加上以前举办自己的格斗比赛的各个地区都有自己的运营团队。这样Capcom加上优时光FFC以及各地区的运营团队，三方合力定期举办赛事，这就是我们现在的构想。

问：小野先生是否有考虑过与其他IP合作来开发一款全新的格斗游戏？

小野：我最希望能在有生之年看到《龙珠对街霸》，想看到波动拳和龟波气功同场竞技的画面。这里也希望粉丝们能够多给我们提创意。

问：本次大赛提供了丰厚的奖金和高阶积分，还在多个城市巡回举行，这种规模的比赛过去在中国似乎并不常见。请问举办本次大赛的目标是什么？

小野：我们是将它视为系列30周年的纪念活动，先把气氛搞起来。让中国冠军和优时光FFC冠军能去日本参加比赛，这只是现在的小目标。现在在大城市深圳上海有几十人上百人的比赛，未来我们希望能在二线城市增加一些十几二十人的比赛，举办类似于CPT JP那样的中国巡回赛CPT CN，给中国玩家带来更大的满足感。要知道，7年前我们刚开始举办CPT比赛的时候，在夏威夷和越南的比赛也就十来个人参加，之后就变成了巡回赛和总决赛。每项赛事刚开始的时候都是从小型比赛开始的，慢慢地由原来的十人二十人慢慢变成五十人一百人，二线城市的比赛也会举办起来。我们不是只针对《街头霸王Ⅴ》一个游戏，而是整个电子竞技。

问：未来是否会考虑在中国举办更多的CPT赛事或者全球顶级规格的赛事？CPT有望来中国举办全球总决赛吗？

小野：刚才已经回答过了。对于小型比赛和巡回赛，我们已经和优时光FFC有一个具体的计划了，从2019年开始就会按这个计划开始。总决赛会场的话，2018年因为很早就定下来了，肯定是不行的。如果说2020年或2021年要在北京上海举办的话，我认为是有可能的。


▲小野义德亲自为冠亚季军颁发奖状。

CROSS REVIEW

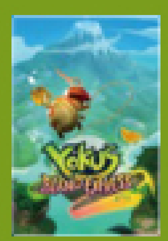


黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 马力欧 ■出自《马力欧网球ACE》
■Coser 北山杉 ■插画 西达cida

游戏月旦评

尤库的小岛速递
尤库的小岛速递


下载

NS/PS4/XOne

[24]

■Team17 Digital Limited ■动作冒险
■2018年5月29日 ■中文版

游戏简介：融合了“银河城”式的地图设计和弹珠球式的游戏方式，《尤库的小岛速递》是一款非常有创新感的动作冒险游戏。玩家扮演岛上新上任的瓢虫小哥邮差，需要推着一个无坚不摧的白球穿梭岛屿送信，然后一个不小心就顺便拯救了这里的居民们，成为了英雄。

·小清新 ·银河城 ·类型融合

优点
· 画风清新可爱
· 地图充满探索乐趣
· 弹珠球玩法有新意

缺点
· 弹珠落点比较随缘
· 总体游戏时间偏短
· 剧情比较低龄向

弹珠球加上“银河城”的游戏方式听起来有点离经叛道，但实际上玩起很有意思，游戏当中的许多谜题都是靠着弹珠球的形式来解开，但是弹珠球的球台本身又是充满了各种隐藏要素的银河城式结构，可谓是集两者之长而再创造。不过本作也不是毫无缺点，除了家用机版相对于 Steam 版更贵，弹珠球落点比较难以掌握，导致有的地方试错的时间成本过高。流程偏短也是个问题，只打主线几个小时就通关了，加上支线也只有十几小时，并不耐玩。



▲游戏当中就连 BOSS 战也是靠打弹珠的方式决胜负。

这不是一款各项全能的大型游戏，但却有着别具一格的新意和乐趣。**弹珠与“银河城”式的探索这两种看似没有关联的玩法，在本作中被结合了起来。**这种结合并不青涩，游戏成熟的关卡设计以及合理的收集品分布都让人觉得这两种玩法的结合是如此得天衣无缝。在同质化严重的今天，本作非常难得。

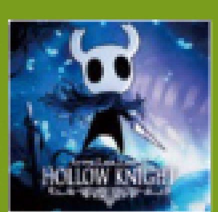
将弹珠台和“银河城”结合起来的玩法非常有趣。游戏的卡通风格十分精美，辅以活泼轻快的音乐，让整个游戏体验无比舒适。游戏流程的长度适中，还存在着不少隐藏要素和支线任务。弹珠台为主的玩法可能会让部分玩家感到不适，但掌握诀窍之后就能体会到乐趣所在。

STEAM评论 COMMENTS

Sega6054 评《尤库的小岛速递》
《恶魔城》的探索解谜 +《Ori》的清新画风 + 动听的音乐 + 动作混合弹珠的新奇玩法，这是一款动作解谜游戏爱好者都不应该错过的佳作！

AscheBra 评《尤库的小岛速递》
玩惯了 3A 游戏各种打打杀杀之后，玩玩这个真的是很不错，进游戏第一眼就爱上了。

空洞骑士
Hollow Knight


下载

NS

[26]

■Team Cherry ■动作
■2018年6月13日 ■中文版

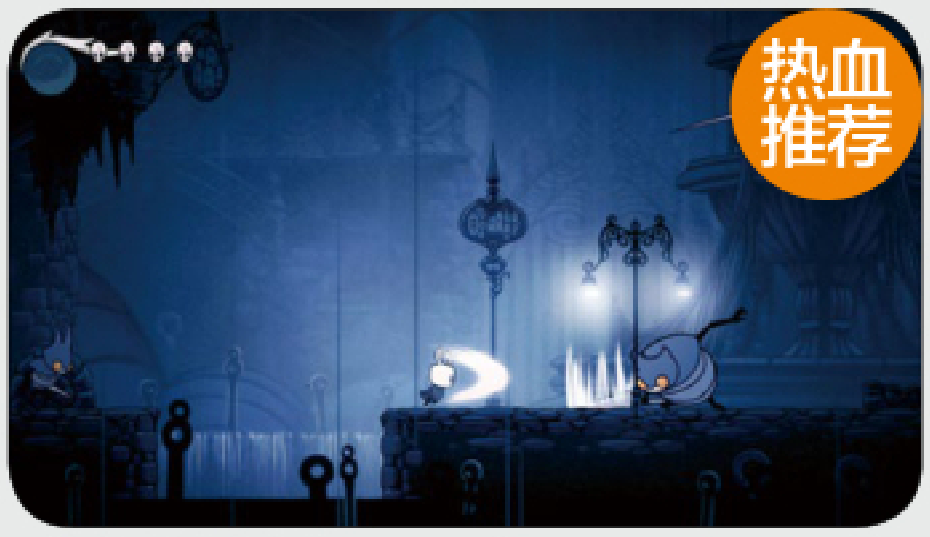
游戏简介：本作是一款融合了“黑魂 × 银河城”风格的动作游戏，仅由三人的独立游戏团队制作完成，去年登录 Steam 便受到玩家们的一致好评。玩家将扮演昆虫世界中的一名战士，去经历一场受到诅咒的奇幻冒险，并努力试图打破这无尽循环的悲剧。

·硬派核心 ·手绘风格 ·抖M专属

优点
· 内容丰富
· 手感流畅
· 艺术风格独特

缺点
· 关卡设计逻辑欠佳

尽管本作只是一款小品级的动作游戏，但素质却超越了不少 3A 大作。丰富的游戏内容以及战斗设计是本作的成功关键，独特的艺术形式不仅令人眼前一亮，也节省出了开发成本，使其在画面之外的其他方面做得更为优秀，例如敌人的设计、风格多变的音乐音效、平滑流畅的操作手感等。此外在模仿“《魂》系列”游戏机制方面虽痕迹明显，但却比其他效仿者更懂得“魂”机制上的优点。不过地图设计虽然庞大复杂，但触发逻辑安排上仍有欠缺，需要依靠经验来摸索成长。



▲黑暗风格的昆虫王国。

很难想象，这款能够通过 NS 的便携模式游玩的《空洞骑士》竟然比 Steam 版的表现还要优秀，画面流畅不再有丢帧和拖慢问题，角色风格一如既往地可爱却又带着点恐怖，“魂”式的难度也完全继承了下来。但是用 Joy-Con 手柄玩本作时的体验并不好，需要用上 Pro 手柄，算是一个扣分点。

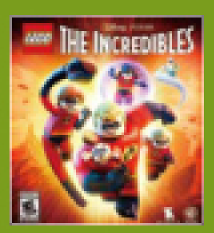
虽然初看是一款“银河城”式的游戏，但其实本作是一款比较硬派的动作游戏，在操作手感方面令人满意，整个游戏的地图相当庞大，内容非常充实，美术风格和音乐也可圈可点。不过本作在关卡设计方面不太体贴，地图场景普遍较为复杂，再加上缺乏游戏指引，会导致玩家比较容易产生疲劳感。

VG评论 COMMENTS

氢离子 评《空洞骑士》
世界观、关卡、美术、音乐，每一方面都非常好，内容这么多，整体完成度又这么高，两三个人能做成这样，简直惊世骇俗。

家乐 评《空洞骑士》
多说不如花钱一玩，这是我心中这几年最优秀的横版动作游戏没有之一。剧情有深度，打击感很棒，惟一的缺点是有的地方太难过去了，手残真难受。

乐高 超人总动员
乐高 超人特工队



NS/PS4/XOne

[23]

■BNEI ■动作
■2018年6月15日 ■中文版

游戏简介： 华纳游戏部门与皮克斯合作推出的《乐高 超人总动员》收录了目前已经问世的两部动画电影的所有剧情。游戏里除了有《超人总动员》电影里登场过的所有角色之外，来自皮克斯其他动画电影（《海底总动员》、《汽车总动员》等）的角色也在本作里登场。

·fans向 ·动脑解谜 ·家庭悠闲

优点
- 两部电影全收录
- 箱庭的自由模式
- 113 位操作角色

缺点
- 偶尔出现卡位 BUG
- 空中很难发射激光
- 大地图读盘时间长

乐高游戏的操作大概是业界所有游戏里最亘古不变的，从本作的参战角色阵容来看，如果剧情不是在讲述《超人总动员》电影的内容，**本作其实更加适合被称之为“皮克斯总动员”。**12 个关卡里都有着各种各样的解谜要素，几乎所有的 BOSS 战都得靠解谜来解决。25 个竞速类小游戏虽然数量不少，不过宽松的时间限制让取得金牌变得不那么困难，除了空中的操作需要一段时间来适应之外，只要玩家不跑歪，那么金牌都是手到擒来。



▲一家四口齐上阵，没有什么办不到！

尽管对于“《乐高》系列”一路玩下来的玩家来说，本作的角色能力还是套路满满，一看就是从 DC 和漫威的版权改编作品里拿过来的，但实际上玩起来还是蛮有意思的，剧情也算得上有趣，只是让人感觉少了点新意。要说最大的遗憾是自创英雄时超能力不可以 DIY，少了点自由度。

与《复仇者联盟》这种多人物作品或者《蝙蝠侠》这种高人气作品相比，《超人总动员》人物不够多且人气也不够高，但这并不影响它的“乐高化”。《超人总动员》动画电影中的不少情节在本作中得到了还原。操控不同角色对同一谜题进行解谜的方式颇有亮点，开包获得新角色的过程也充满了惊喜。

VG评论 COMMENTS

gongsunle 评《乐高 超人总动员》
优秀的动画和剧情，有趣的角色和交互，支持双人模式，自由探索的城市和大量可收集元素，整体体验很棒。

Shadow 评《乐高 超人总动员》
如果你是乐高的忠实粉丝，本作当然是大力推荐的。

新高达破坏者
NEW GUNDAM BREAKER



PS4

[15]

■BNEI ■动作
■2018年6月21日 ■中文版

游戏简介： 本作是“《高达破坏者》系列”的最新作品，故事背景变成了高破学园，周旋于各个女主角的同时，也要为了能够在学园里干出一番事业而努力进行高达模型对战。在战场里收集各种各样的机体部件，组装出自己心目中的最强机体，用于挑战更强更巨大的敌人。

·fans向 ·多人联机

优点
- 游戏流程短
- 奖杯获取容易

缺点
- 玩法枯燥乏味
- 游戏卡顿严重
- 游戏机制反人类

并未延续该系列正统序号的《新高达破坏者》可以说是“高达”类游戏的又一灾难。在自由搭配高达满足“胶佬”的特色系统中，模型零件变得更为稀少，并且获取零件的方式极其繁琐，需要搬运零件到达指定位置才算获得，一盘游戏下来经常无功而返，并且战斗关卡只有 3v3 一种模式。**如果说这一切都可以用“爱”来弥补，那么频繁的卡顿掉帧与糟糕的画面特效会消磨掉那最后的一丝耐心。**新增加的 Gal 元素算是本作惟一能够接受的部分。



▲把妹玩胶两不误！

本作的质量除了画面稍微好了点和对话全语音外，其他方面着实不如以往的作品。糟糕的战斗设计、缩水的组装系统、让人摸不着头脑的剧情等等都是游戏的败笔，令游戏的可玩性大打折扣。大多武装部件能装不能用，即便是模型控也难以在游戏中找到乐趣。

本作和之前几作的落差不是一点半点，已经不是可以通过升级补丁来弥补的范围了，因为游戏从根本上就一团糟。模型部分零件少不说，而且还不能强化零件，大大限制了自由度。战斗部分就更恼火，要打击感无打击感，要操作性无操作性，要流畅度无流畅度，而且一旦要处理数据的地方还会卡顿，简直就是折磨。

VG评论 COMMENTS

月引士 评《新高达破坏者》
有负“新”之名的《新高达破坏者》，真的很难想象一个有 3 作基础的系列，能把前面的闪光点几乎都删掉，游戏到货前我原本是觉得“也许没那么差呢”，现在我玩了，知道了是真烂。

Rinony 评《新高达破坏者》
虽然这代用的是虚幻引擎 4，不过画面比起前作进化并不大，倒是帧数变得非常不稳，掉帧、卡顿是家常便饭。

秋沙雨



其实此前对乐高游戏的接触都来自“《乐高蝙蝠侠》系列”，这次是第一次接触其他电影 IP 的乐高游戏，不过由于这次也是超级英雄题材，所以实际玩着的时候并没有太多的不熟悉感。首次接触箱庭类型的乐高地图时整个人都忙得手足无措，幸好在打完犯罪浪潮之后有各种辅助道具来协助搜查。

三日月



沉浸式体验的游戏很对我的喜欢，以前的“《生化奇兵》系列”和“《杀出重围》系列”、ARKANE 出品的“《冤罪杀机》系列”和去年的《掠食》一直是我的最爱。然而沉浸式游戏最大的问题是缺乏新意，要想提高游戏体验就只有在沉浸上做到极致。这次 DLC《坠月》尝试了将 Rougelike 结合于其中，效果非常不错。

北山杉



作为一个球类游戏爱好者，各种球类都有所涉猎，网球游戏自然也不例外。从 FC 到 GB 再到 NS，不难看出，网球游戏一直在进化，虽然基本规则仍然大同小异，但“《马力欧网球》系列”将趣味性与竞技性结合的理念让这种题材的游戏有了更多可能性，也让我们这些“伪”网球迷得以足不出户便能享受到这个运动的独特魅力。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

孤岛惊魂5 黑暗时刻 DLC



PS4/XOne

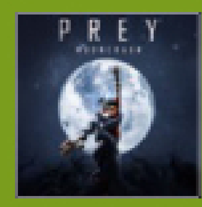
[7] 游戏本篇黄金眼评分：25

■UbiSoft ■主视角射击
■2018年6月6日 ■中文版

游戏简介：作为《孤岛惊魂 5》的第一个 DLC，玩家在本作中将扮演本篇 NPC 之一的温德尔·雷德莱，以他的视角重温他在越战争的一次任务。玩家需要在敌人的包围下，找到自己失落的战友，并带领他们前往撤离点，最终胜利大逃亡。

DLC 整体的美术风格和本篇区别较大，并根据历史背景加入了新武器。本 DLC 还在本篇玩法的基础上加入了“生存直觉”，说白了就是潜行版的“连杀奖励”。这个系统加上敌强我弱的设定都鼓励着玩家采取潜行的策略。通过破坏防空炮来开放地图信息的设定有点类似于前几作的“信号塔”，据点、暗杀要人等的支线任务在 DLC 里依然存在。实际游戏的流程并不长，在摸熟游戏模式后，玩上一个下午就能 100% 完成度。**鉴于 DLC 价格不高（88 港币），因此还算是物超所值的。**

掠食 坠月 DLC



PS4/XOne

[8] 游戏本篇黄金眼评分：26

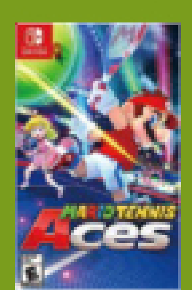
■Bethesda ■主视角射击
■2018年6月11日 ■中文版

游戏简介：本 DLC 故事从本篇的塔罗斯一号空间站换成了位于月球的“姐妹站”皮斯亚斯，玩家扮演在基地上空的卡斯玛员工，通过不同人的视角，进入由电脑模拟出来的月球基地，一次又一次地逃出月球基地，在找出基地事件背后真相的同时，努力保住自己的性命。

和本篇相比，DLC 的最大区别在玩法上，“轻量级 Rougelike”就是 DLC 核心玩法的最好概括。虽然有着死亡就会丧失一切和场景随机等设定，但角色成长以及众多继承要素让 DLC 的难度比其他同类游戏要来得亲民。Arkane 工作室引以自豪的场景设计和沉浸式体验在 DLC 中依然体现了出来，通过探索场景和操作不同角色逐步还原出剧情是本作的乐趣之一，剧情方面在开新坑的同时也补完了部分本篇的剧情。**DLC 的最大缺点是结局缺乏戏剧性，玩家看完结局后会有种“欲求不满”的不快感。**

马力欧网球ACE

马力欧网球ACE



NS

[23]

■Nintendo ■体育
■2018年6月22日 ■中文版

游戏简介：本作是“《马力欧网球》系列”的最新续作，相比前作加入了更加丰富的击球方式和球场表现，新增的能量系统让比赛节奏变得更为紧张刺激。单人故事模式再次回归，玩家将操控马力欧为了拯救被邪恶球拍控制的路易吉而踏上一段奇妙的冒险之旅。

·多人联机 ·竞技对战 体感

优点
·击球系统趣味十足
·网战体验良好
·体感模式动作丰富

缺点
·故事模式乏善可陈
·角色设计不太平衡
·缺乏更多可玩内容

本作在前作的基础上做了进一步革新，能量系统和与其相关联的一系列特殊击球方式的加入从根本上改变了比赛的玩法，不仅让比赛的节奏更加紧凑，对能量的管理更是体现了本作的竞技性。**但令人遗憾的是本作在角色设计与系统玩法方面没有取得很好的平衡，**一些战术和角色过于强力，导致比赛缺少了许多观赏性。此外单人故事模式的回归虽然令人欣喜，但内容乏善可陈，其中的养成要素作用十分有限，说是故事模式其实更像是一个由众多关卡组成的挑战模式。



▲杀人网球了解一下。

玩法简单易上手，系统也具备了相当的深度，堪称老少咸宜的佳作。体感操作部分的动作细化更贴近现实中的网球，能量槽的规划与运用则是高手过招时的核心。遗憾的是故事模式的养成和收集要素意义不大，而网战部分可选的模式设置太少，甚至连搜人方式都不够人性化，希望可以通过补丁更新完善。

虽然游戏的攻防体系设计让比赛过程充满乐趣，不同赛场特性和 BOSS 战的设计也值得称赞，但剧情模式不仅流程偏短且缺乏可重复挑战内容，能力成长和可替换球拍的设计也颇为鸡肋，大地图界面还会出现明显掉帧。角色间的平衡性问题也有待调整，相同网络环境下联机还会莫名出现卡顿的情况。



“《超级马力欧》系列”的诸多角色在网球场上齐聚首，谁才是网球场上的 ACE 呢？作为系列登陆 NS 平台的最新作，时隔已久的故事模式再次回归，而玩家们对这款作品的评价如何呢？到目前为止，本作在游戏时光网站共有 88 人进行了评分，平均分为 8.4。

VG评游戏

栗川知夏
一直比较喜欢网球游戏，而且本作还支持体感和双人，很赞！

Tinyki
初上手还是挺不错，故事模式就是一个超大型教程，能让你一步一步地熟练这个游戏，这个游戏的学习周期这么长我一开始是没想到的。不过没有“重开比赛”的选项让人难受。

孤狼小晖
拿到游戏就开始打锦标赛，然后被打得不要不要的。不过很有意思，中学就玩 GBA 版，不过都是虐电脑。

6257904
没有了前作多余且无趣的剧情模式，用了一个比较长的教学关教玩家如何不用减速 BLOCK 大招这一点不错。但是没有完全讲清楚每个角色的特殊能力，玩家想要摸索清楚一个角色必须要疯狂尝试各式各样的击球才能感受出来特色，这导致了练习一个角色的成本很高，并且这个隐藏的特殊能力的平衡性也有待研究。

ABXY
无论朋友对决或网战锦标赛都超乎寻常的好玩。硬核而有趣，不可错过的运动和聚会游戏神作。

Jiixxe
吊球、小球、后拉、技术击球，各种技巧令人眼花缭乱，削球打小球简直太爽。



不知不觉，距离《死或生5》初版发售已经经过了6年时间。这6年时间内，5代的各种版本外加DLC一直在不间断地推出，这多少也缓解了玩家对新作的期待之情。如今系列新作终于公布，《死或生6》将更加注重于竞技层面，让我们期待那些美丽又强大的斗士们的再次回归！

文 纱迦 美编 NINA

新的故事

DEAD OR ALIVE 大会因主办人被暗杀而告终，然而这一事件带来的影响已无法消除。雾幻天神流出身的女忍者霞，在成为逃忍后躲进了某座深山。另一方面，新生 DOATEC 的总裁海莲娜 · 道格拉斯，正因为某个由超能力者引发的事故而烦恼中。一个被称为天才的人，躲在黑暗中窃笑……

核心不变

《死或生 6》将继续保持“《死或生》系列”的核心系统，也就是打击、投技、返技的三者相互克制关系。简单地说就是打击克投技，投技克返技，返技克打击。只要以克制技能命中对手，就会给对手造成名为 HI COUNTER 的巨大伤害兼硬直。



PS4 XOne

死或生 6		Koei Tecmo	
DEAD OR ALIVE 6		格斗	中文版
2019 年初	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	无对应周边	
售价未定			

※Steam 版发售日未定

DEAD OR ALIVE® 6

©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. & All rights reserved.

一键连续技

如今的 2D 格斗游戏基本都配备了一键连续技系统，即只要连按轻攻击键即可自动使出一套普通技接必杀技的连续技，部分游戏还允许在必杀槽满的时候自动接续超必杀技。这个设定如今被《死或生 6》借鉴了过来，只要连按 4 次 S 键就可以使出一键连续技。这个 S 键是本作新增的键位，不过功能等于 P+K+H。一键连续技的起始技是一个发生较慢的上段技，因此不可乱出。

一键连续技的官方名称是“简单连段”，它除了简单易出之外，还有一个特点是一旦命中对手就会令其陷入致命昏迷的特殊状态中。在硬直中能够使用返技原本是系列的特色，但陷入致命昏迷时是无法使用普通返技的，只能使用后文所提到的崩解反击。另外在简单连段中也可以中途接续其他招式，实用性一流。





疾风

声优：绿川光

国籍：日本
生日：7月3日
年龄：25岁
血型：A型
职业：忍者
身高/体重：180cm/75kg
喜欢的食物：寿司，寿喜烧
兴趣：居合道，禅道
格斗流派：雾幻天神流忍术天神门

奔向天际的风之忍者

霞的哥哥，也是雾幻天神流第18代首领。过去曾失忆，不过找回了自我。他不仅武艺高强，而且有着出众的统率力和人望。



霞

声优：桑岛法子

命运的女忍者

国籍：日本
职业：叛逃忍者
生日：2月23日
年龄：19岁
血型：A型
身高/体重：158cm/48kg
喜欢的食物：草莓千层派
兴趣：占卜
格斗流派：雾幻天神流忍术天神门

系列的主人公。原为雾幻天神流忍术天神门的继承人，因为某个事件成为逃忍，不得不在追杀中度过余生。

必杀槽设定

虽然在《死或生 5》中就已经出现了类似超必杀技的系统，但是加入必杀槽对于本系列来说依然是破天荒的举动。必杀槽出现于血槽的下方，最多只能储存一条。当玩家使出崩解爆击和崩解反击时会消耗必杀槽。而当必杀槽全满时，如果以简单连段命中对手，那么原本作为最后一击的吹飞攻击就会变为超必杀技，同时消耗光必杀槽。

从目前演示的版本来看游戏的必杀槽储存速度十分不科学，激战中往往只要 10 秒钟就能蓄满，相信官方会对此进行改进。



TIPS 新玩家可能会以为，有柔软引擎的《死或生5》是系列史上尺度最大的一作。然而事实是系列第一作的尺度才是最大的，有兴趣的朋友可以搜索一下1代的视频。

崩解爆击

崩解爆击（Break Blow）是本作重点强调的新系统，指令为 6S。它的性质有点像《铁拳 7》里的霸体技，简单地说就是攻击判定出现较慢，但发动后能无视对手的攻击保持出招状态（可能对部分招式如投技无效，另外受到攻击依然会损失体力）。崩解爆击往往具有很高的攻击力，而且命中对手后还会出现特写画面，拳拳到肉的演出看起来相当刺激。从演示来看，本作崩解爆击的发动速度比《铁拳 7》的霸体技要快不少，不过在使用方面多了一个要消耗必杀槽的限制。



海莲娜

声优：小山裕香

国籍：法国
生日：1月30日
年龄：23岁
血型：AB型
职业：DOATEC总帅
身高/体重：170cm/49kg
喜欢的食物：鲜奶冻
兴趣：与爱犬散步
格斗流派：劈挂拳

原DOATEC统帅之女。接任DOATEC并清算了过去研究开发究极生态兵器的组织后，继承父亲的遗志举办了第6届DOA大会。

继承命运之人







孤高的超忍

隼龙

声优：堀秀行

国籍：日本
生日：6月15日
年龄：25岁
血型：A型
职业：经营古董店
身高/体重：179cm/78kg
喜欢的食物：寿司
兴趣：登山，钓鱼
格斗流派：隼流忍术

活在现代并使用古老的隼流忍术的超忍，他拥有极其出众的实力，曾经孤身一人消灭过无数妖魔。他和疾风是老朋友。

崩解反击

崩解反击（Break Hold）是本作另一个重要的新系统，指令为 4S。大家可以将其理解为消耗必杀槽才能发动的全方位返技。崩解反击能反击上中下段的全部攻击，而且是致命昏迷状态中惟一能够自救的技巧。由于过于霸道，崩解反击的威力被设定得极低。从目前的演示来看，崩解反击成功后除了能给对手造成一点伤害外，还能与对手换位，并有微弱的帧数优势。目前无法确认崩解反击空发是否有硬直动作。



危险区域

危险区域是从系列首作开始就有的系统。它的含义是场地上有能够对玩家造成伤害的区域，只不过每代设定都不太一样。本作在保留了《死或生 5》的危险区域概念的基础上，又增加了几种新的玩法。

大乱斗危机：场地周围有一群观众强力围观，当选手被对手打飞时，观众会接住被打飞的选手并推回格斗场。被推回的选手会陷入一定时间的硬直。

大量破坏：场地中存在着大量可以被破坏的物体。如果用崩解爆击和接近命中成功命中对手，就可以一次性将其全部破坏掉，同时给对手带来很高的追加伤害。由于可破坏物体不能重生，抢先破坏掉就能给对手造成双重打击。





扎克

声优：岛田敏

国籍：美国
生日：4月3日
年龄：27岁
血型：O型
职业：DJ
身高/体重：180cm/78kg
喜欢的食物：冰淇淋
兴趣：撞球
格斗流派：原创泰拳

时髦DJ

拥有格斗天赋的天才，自学泰拳便成为高手。天性乐观，追求自由时尚，曾经三度成为热带小岛的岛主并招待妹子前来观光。



李强

声优：神奈延年

国籍：中国
生日：11月27日
年龄：22岁
血型：AB型
职业：截拳道专家
身高/体重：177cm/75kg
喜欢的食物：汉堡，葡萄柚
兴趣：观看动作片
格斗流派：截拳道

灵魂灼热之男

有着“龙”的外号的截拳道高手，言行均有李小龙的影子。为了追求更高的境界而不停地战斗着，也因此而忽略了身边的事物。

告别卖肉?

本作公布后不久，就有消息称本作将取消“X 摇”。消息传来玩家一片哗然，以至于官方不得不出门澄清。对于一款格斗游戏来说，为了这种卖肉要素出公告多少有些滑稽。不过要知道从系列首作开始，女性角色的胸部摇动和暴露服装就一直是系列屡试不爽的卖点。按官方的说法，本作只是没有采用前作特制的“柔软引擎”，也就是不会刻意在那方面下工夫。不过严打暴露服装这点的确属实，从目前公布的画面中不难看出，霞彻底告别了那身经典的蓝白忍者装，海莲娜也穿了安全裤。官方希望通过这样的举措让玩家聚集于游戏本身，体现官方欲加强游戏竞技性的决心。当然官方姑且说之，我们姑且听之。要知道《死或生 5》也是以一连串的“I am a fighter.”公布的，结果很快就公布了“柔软引擎”……



TIPS 制作人已明确表示，本作不会加入页游版《死或生 极限沙滩排球》中的原创角色，因为那些角色都不是战士。另外制作人暗示5代的部分女性角色不会出现在6代。



文 余烬 美编 NINA

PS4 / XOne			
控制		505 Games	
CONTROL		动作冒险	美版
2019年内	对应人数未定	无对应周边	
售价未定			

曾经制作过《马克斯·佩恩》、《心灵杀手》、《量子破碎》的开发商 Remedy 在前段时间刚结束的 E3 上为我们带来了他们的最新作《控制》。超现实的场景和压抑的环境使得本作同样拥有浓烈的 Remedy 的风格，而女性主角以及更强调超能力的战斗又让本作有了很大的不同。这究竟是一款怎样的作品呢？

运用超能力进行战斗

本次 E3 的宣传影像讲述了本作的主人公 Jasse Faden 来到联邦控制局，却发现这里遭到了超自然力量的袭击，不仅其中的人员都漂浮在了空中，整个场景也变得超现实且诡异。在这里，Jasse 遭到了敌人的袭击。而 Jasse 与敌人战斗的方式便是利用她的超能力和手中的变形枪。

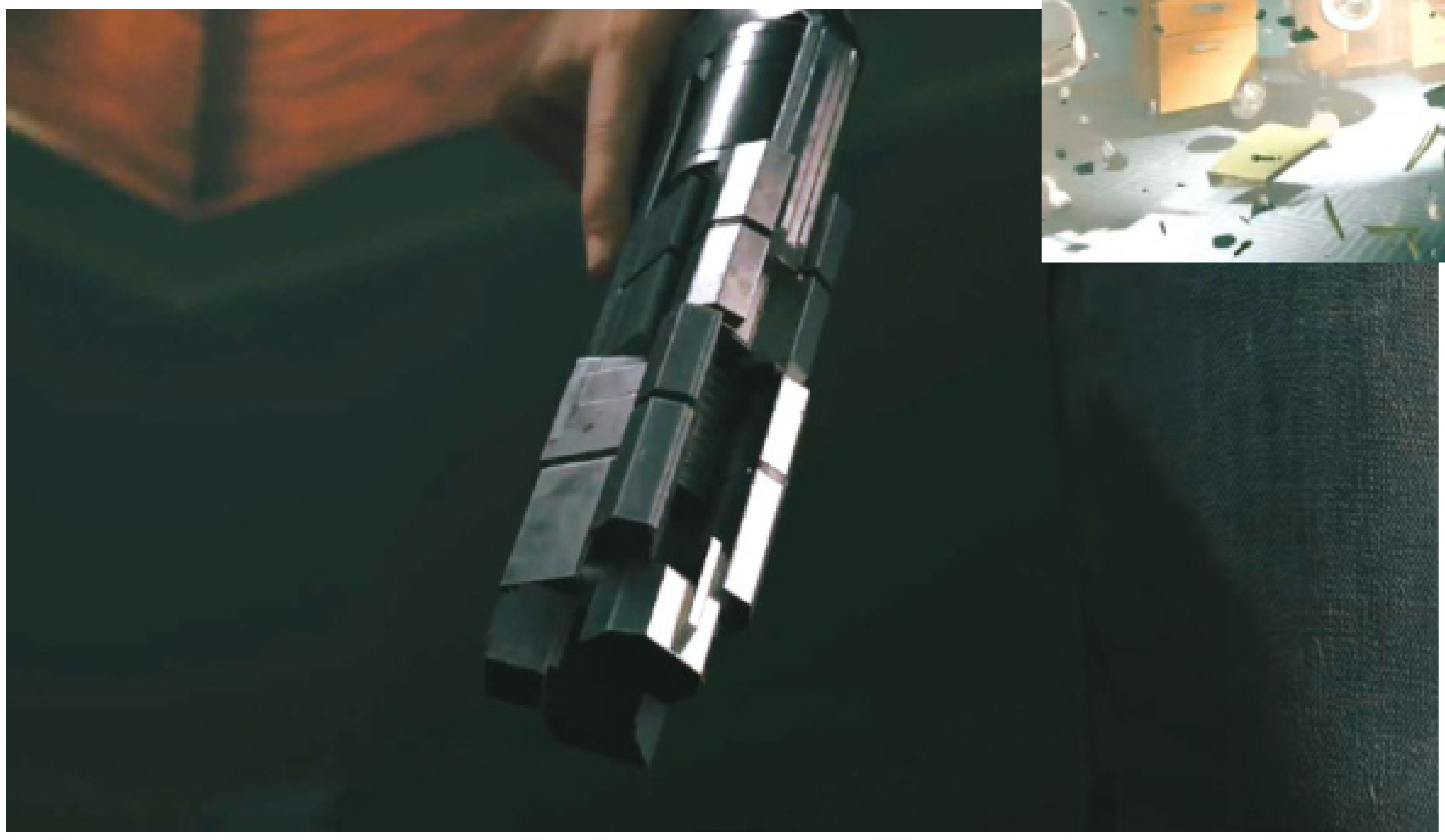
Jasse 可以利用念力控制周围环境中的物体来砸向敌人，无论是墙上时钟还是沉重的叉车，游戏环境中的各种物体都可以被念力所操控，并用于战斗之中。除了物体可以进行操控外，场景中的石柱等建筑也是可以破坏的。游戏的战斗需要充分利用环境中的各种要素。



©Developed by Remedy Entertainment, Ltd. Published by 505 Games. All rights reserved.





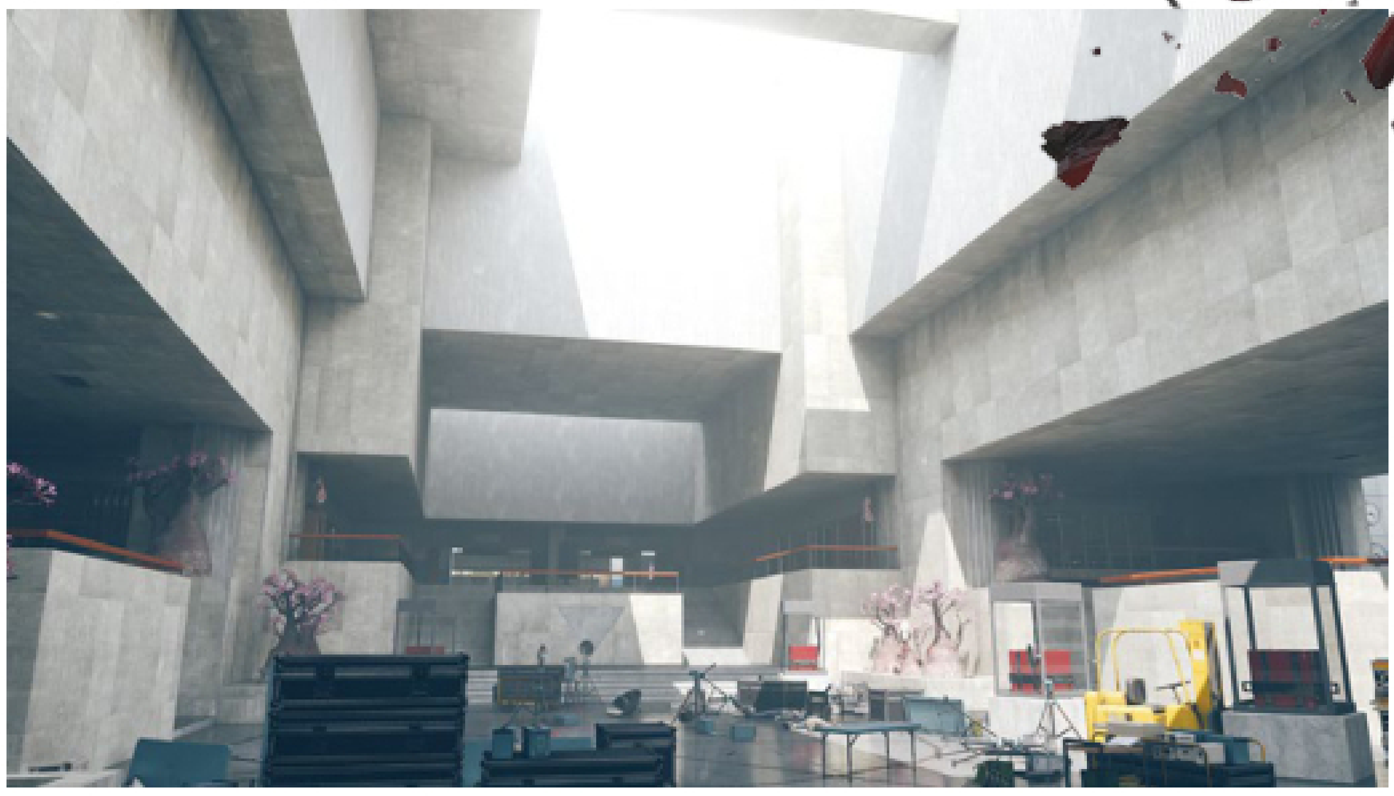


除了攻击方式外，Jasse 利用念力来防御下敌人的攻击同样非常新颖。这块看不见的念力墙不仅可以阻挡下敌人的远程攻击，对于敌人的近身攻击还有反弹效果。另外，利用念力的反作用力，也能让 Jasse 进行远距离的跳跃和移动。

宣传影像特意给了 Jasse 手中的枪一个特写镜头，这把好像由金属积木组建而成的枪可以根据 Jasse 的需求进行变形从而产生不同的效果。比如在宣传片中有变成左轮枪和普通的手枪，相信在游戏中还能改变为更多的形态，比如狙击枪和霰弹枪等。这把变形枪将是 Jasse 除了念力外另一个重要的攻击手段。

拥有沙箱要素的“银河恶魔城”





不少玩家对于本作的第一印象就是非常的“量子破碎”，甚至在宣传影像中 LOGO 没有出来之前，可能会认为本作将是《量子破碎 2》。在 E3 的采访中，Remedy 有专门提到说他们并非刻意不去做续作，而是由于《量子破碎》的版权在微软手中，真正做决定的是他们。不过《控制》依然保留了《量子破碎》的一些精髓，比如精妙的剧情。游戏虽然不会有多结局，但游戏中依然有不少可以“控制”的东西。根据玩家选择的不同，对于剧情的理解也会不同。

在玩法上，Remedy 在采访中提到本作将加入不少新元素，包括沙箱元素，并且本作会有一点“银河恶魔城”的感觉。也就是说，本作将强调关卡的设计，



而随着玩家不断获得新的能力，便可以前往一些之前无法前往的新区域。与更注重剧情演出的《量子破碎》相比，本作会更倾向于游戏玩法的展现，并且将会有更多的定制和升级内容。

“自虐狂” Remedy

虽说由于《量子破碎》的版权在微软手中导致 Remedy 没有办法按照自己的想法去自由地开发续作，但《心灵杀手》的版权可还是在 Remedy 手中的。即便如此，这家来自芬兰的游戏开发商也没有选择去开发《心灵杀手 2》，而是选择了一个新 IP，从头开始设计角色与世界观。Remedy 戏称自己为“自虐狂”，他们选择了这条路，并主动去寻求挑战。事实上，Remedy 能够去主动寻求挑战源于芬兰这个国家对于他们的支持。他们不仅有充足的时间去做游戏，并且政府还有专门的科技类基金对游戏公司进行扶持。这使得他们能够用很低的税率，毫无顾忌地去开发游戏。

Remedy 并不认为自己是 3A 大厂，他们依然以独立游戏的精神来制作着每一款他们的游戏。所以我们才会在他们的游戏中看到强烈的超现实要素，以及和主流商业游戏不符的一些充满了独立性和强烈个人风格的元素。也正因为 Remedy 对于游戏的执着和热爱，才让我们对于他们的新作《控制》充满了期待！

REMEDY

文 秋沙雨 美编 Juxi



PS4	NS

小龙咖啡馆		SEGA	
Little Dragons Café		模拟经营	中文版
2018 年 8 月 30 日	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

故事的开端

《小龙咖啡馆》是“《牧场物语》系列”之父和田康宏与 Marvelous 合作推出的一款模拟经营类游戏。与和田康宏之前制作的控制温度引导生物进化的《万物诞生之日》不同，《小龙咖啡馆》的风格更加贴近《牧场物语》，在其中还加入了《符文工厂》般的探索要素，此外还找来了负责“《牧场物语》系列”人设的まつやまいぐさ来为本作进行角色创作。玩家需要一边探索岛屿收集料理材料来经营咖啡馆，一边养育小龙，对于喜欢有探索要素的模拟经营类游戏玩家来说本作会是一个不错的选择。

这是发生在遥远国家很久以前的故事。
在用小桥连接着大陆边境的岛上，有一家小小的咖啡馆。
咖啡馆的料理评价非常好，而且还能在身体劳累是把这里休息的旅店来使用，这家咖啡馆坐落在往来的旅行者们的休息处而红火起来。
在咖啡馆里做菜的母亲和给母亲帮忙的双胞胎孩子们就这么在客人们的笑容里过着安宁的日子。

在某一天，突然发生了不可思议的事。
不知道为什么，他们的母亲突然沉睡不醒了。
而出现在走投无路的双胞胎面前的是可疑的老人。



老人像是知道一些内幕。
无计可施的双胞胎抱着姑且一试的心情向老人求助。
老人从光芒里取出来的东西，那居然是龙蛋。

“这么说起来曾经听说过母亲体内流着龙的血脉。”
老人说：“从这颗蛋里孵出来的龙将会成为拯救母亲生命的关键。”
双胞胎半信半疑。
但即使如此他们也只能动手做自己能做的事情来。
就在他们在老人的邀请下开始吃东西填肚子的时候，那颗蛋开始沙沙地动了起来。



就这样，掌握着故事关键的惹人怜爱的小龙就出生了。
几乎什么都干不了的双胞胎们为了拯救母亲而奋战的生活也拉开了帷幕。

©Aksys Games Localization Inc / TOYBOX Inc.Licensed to and published by Marvelous Inc.



主角（女孩）

双胞胎里的女孩。当玩家选择男孩作为主角的时候，她就会作为助手来在咖啡馆里帮忙。



龙

从老爷爷那拿到的蛋孵出来的龙，之后和双胞胎一起在咖啡馆里生活。在故事里会逐渐成长变大，能够在冒险的各种困境里为主角提供帮助。



主角（男孩）

双胞胎里的男孩。当玩家选择女孩作为主角的时候，他就会作为助手来在咖啡馆里帮忙。



母亲

双胞胎们的母亲，经营着咖啡馆。有人曾说她是龙的混血儿，寿命比普通的人类要短，但是详情目前还是个谜。在某一天她突然昏睡不醒，双胞胎不得不代替她开始经营咖啡馆。



老爷爷

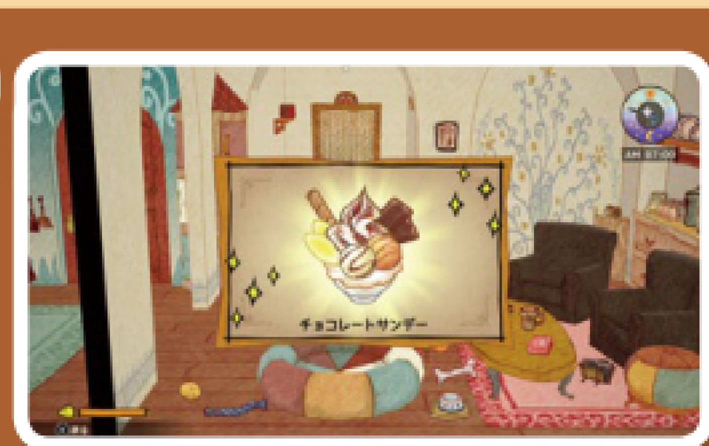
考虑到双胞胎母亲的短命而带来了龙蛋的神秘老人。外表看起来十分可疑，不过还有着会照顾双胞胎的温柔一面。似乎知道龙的秘密。



比利

因为憧憬着成为音乐家而离家出走却每天过着无所事事日子的废柴青年。在某一天饿着肚子来到了双胞胎的咖啡馆，正准备吃霸王餐的时候，不知道为什么龙很亲近他，之后就开始住在咖啡馆里开始打工。

经营咖啡馆



经营咖啡馆的时候玩家要使用冒险里找到的食谱以及食材来制作料理，不断地增加咖啡馆的食谱。本作里登场的食谱共有 100 种以上。

经营咖啡馆时玩家需要做的就是为客人点餐和送餐，这就需要玩家有足够的食材来提供给厨房做料理，只要料理种类不断增加而且有充足的食材，那么客人对咖啡馆的满意度就会不断提升。在来咖啡馆的客人里有一些很有个性的人，提高他们对咖啡馆的满意度就能够倾听他们的心里话。

有时候客人还会把多余的食材分给玩家，还会要求打包料理，将料理交给想打包的客人后同样也能够从对方那里获得食材。

在外出冒险的时候，咖啡馆会交由双胞胎的另一人以及其他员工来营业。不过在早上和晚上会很忙，所以如果不是非得在外面摸索很久的话，在这些时间段里还是在店里积极工作会比较好。



天气

根据天气的不同，来店的客人也会有变化。

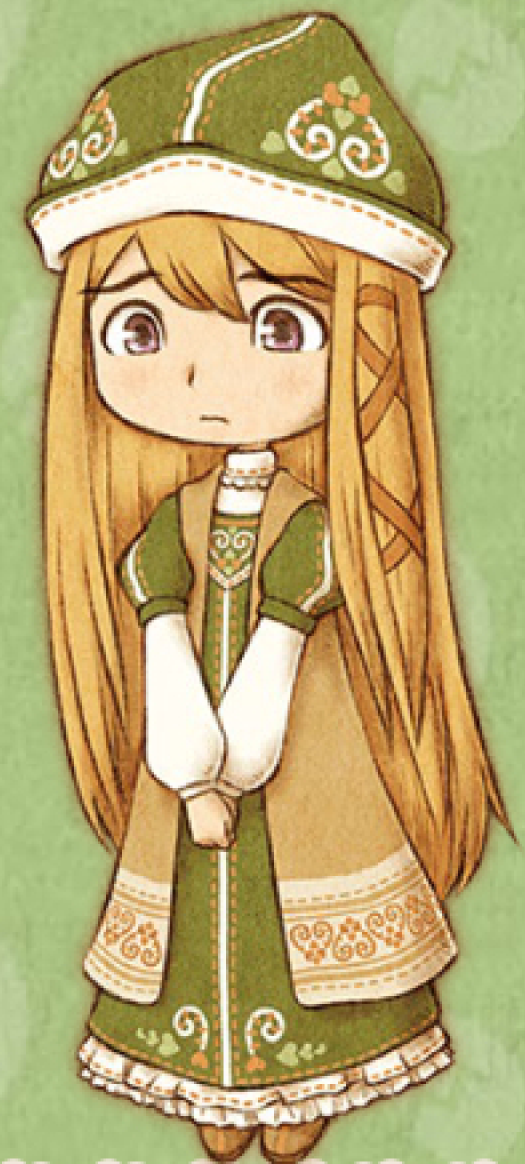
下雨的时候客人会比晴天的时候少，这时候就适合玩家外出冒险了。



路克拉

忽然出现在双胞胎的咖啡馆里，随本人之心所欲地成为了厨师。过去曾在有名的餐厅里当过厨师的经历……似乎是没有的，他似乎是通过自学来制作料理，喜欢自我陶醉又独立独行，不过料理的手艺意外地好，还帮忙一起经营咖啡馆。





伊帕玛妮

梦想着有一天能够拥有属于自己的咖啡馆的女性。发挥着自己在咖啡馆里工作过的经验来帮助双胞胎经营咖啡馆，温柔又很有力气，虽然很值得依靠，不过沸点很低，一旦发怒就停不下来。

罗塞塔

最喜欢的母亲早逝而父亲对此毫无办法，对这样的父亲感到厌恶而离家出走的少女。对所有的事情都朝着悲观的方向去思考。

探索之旅

玩家外出探索是为了什么呢？当然是为了寻找菜谱和食材来维持咖啡馆营业了。

咖啡馆所在的小岛可以称得上是个食材的宝库，在广袤的土地上，玩家可以采集到果实、蔬菜和调味品，还可以在大海和河川里钓鱼，甚至能够把野鸟抱回咖啡馆旁边的田地让它们筑巢来获得鸟蛋的供给。

担心获取素材需要跑到很远的地方？没事，获得过的食材之后能够通过咖啡馆的田地或者鱼塘来收获，不用担心为食材反复奔波的问题。

解决了食材的问题，那么菜谱又该如何获得？其实，在岛上各处有着不知道是谁留下的菜谱碎片，收集 4 个碎片带回咖啡馆给老爷爷进行修复之后就能够获得菜谱，之后就能够制作新的料理了。





怪物

在岛上除了有野鸟和鱼之外，还有着对于一般人来说比较危险的怪物，例如会撞人然后偷走料理的冲撞猪，不过也有胆小怕事的怪物，例如玩家靠近后会马上逃跑的落跑鸟。

狩猎怪物后还能够获得食材，冲撞猪只能让龙来狩猎，而落跑鸟可以让主角自己来狩猎，狩猎之后可以获得肉类食材。

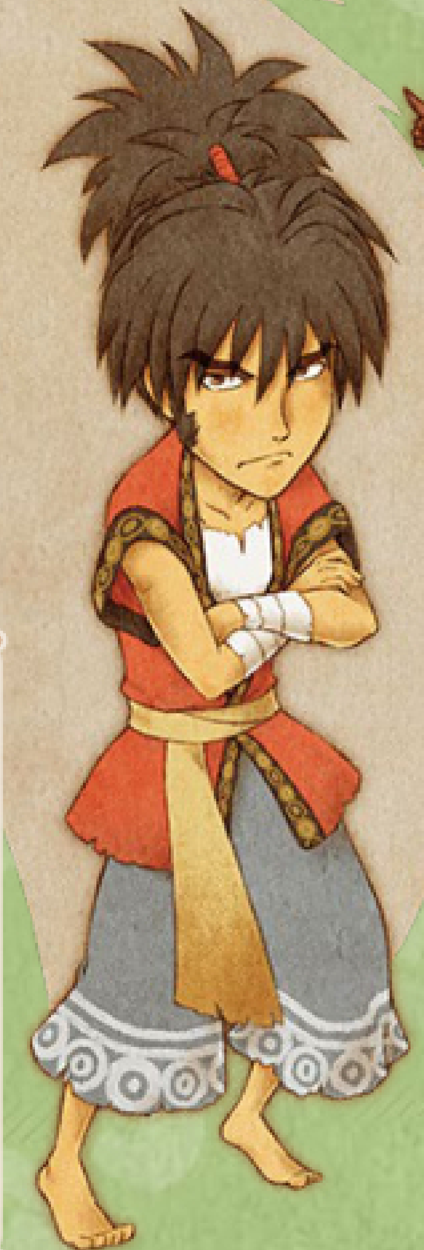




朋乔

憧憬着传说中的勇者“大丈”而周游世界旅行的勇者（自称）。有着在面对与自己不利的形势时会马上闹肚子跑到厕所里的习惯，尽管他也明白自己只是个胆小鬼而已……





修伊

突然来到咖啡馆里的精力过剩体育系青年。不过他似乎有着不能对人说的大烦恼，而且还会对圆形的东西产生过大的反应……？



莫里斯

咖啡馆里突然变得一片漆黑！桌子和餐具都发出摇晃的声音，客人们都像蜘蛛小虫一样四散而去。之后出现在咖啡馆里面的，就是这个喜欢捣蛋的吵闹幽灵。

休休

偶像界无人不知无人不晓的偶像团体里位居中央位置的偶像猫。她为什么会到这么偏僻的咖啡馆里来呢？而且看上去十分消沉。

与龙一同探险

作为本作故事关键的龙自然不仅仅只是摆设，当玩家外出冒险的时候能够借助龙的力量来从洞穴里获得食材，或者去狩猎冲撞猪来获取肉类。

随着剧情的进展，龙的体型会不断成长，成长后的龙不仅能飞，而且还能破坏障碍物或者推动巨岩，当龙成长得足够大的时候，玩家甚至能让主角乘坐在龙的背上，去往平时抵达不了的高处。









龙是有体力值设定的，玩家外出的时候要先准备好料理，当龙的体力降低的时候，可以通过给龙喂食料理来恢复它的体力。在喂食的时候，根据料理的颜色不同，龙的身体颜色也会产生变化，在本作里龙有20种肤色，玩家可以根据自己喜欢的颜色来投喂料理，把龙调整成自己喜欢的颜色。

龙不仅仅能在探索中为玩家提供帮助，把从龙身上获取的“龙肥料”对田地、野外土地或者是池塘使用的话，还能够收获到稀有的食材或者新的食材。

文 秋沙雨 美编 Juxi

Tales of Vesperia REMASTER

因为提前泄露了《宵星传说》10 周年官网网址的缘故，有不少玩家都已经能猜到本作会移植到最新的主机上，但是出乎意料的是这个消息不是在紧贴在 E3 后的“传说祭”上公布，而是直接在 E3 的微软发布会上公开了。当然，对于国内的玩家来说，关于《宵星传说 重制版》的最大新闻还是 BNEI 宣布本作将会同步推出中文版，中文版官方译名为“宵星传奇”。



NS / PS4 / XOne		
宵星传说 重制版	BNEI	
テイルズオブヴェスペリア REMASTER	角色扮演	中文版
2018 年冬 本地 1 人（战斗时 1 ~ 4 人）	无对应周边	
售价为 NS/PS4/XOne：未定		

※Steam 版发售日为 2018 年冬。

故事简介

故事开始于主角尤利・罗威尔（官译为由利・罗威尔）所居住的帝都扎菲亚斯，为庶民街进行水源供给的水道魔导器魔核失窃，尤利追着可疑的魔导士从贵族大屋潜入到了皇宫里，在那里遇到了少女艾斯蒂尔。艾斯蒂尔希望出城寻找尤利的青梅竹马好友弗连・西佛转告重要的事，尤利和他的好搭档拉皮德又必须出城寻找魔核小偷，怀着不同的目的两人一狗就这么踏上了旅途——



Remaster 的一二事

游戏平台

不同于《深渊传说》和《仙乐传说 重制合集》的单一平台移植 / 复刻，《宵星传说》的移植选择了全平台的形式，除了当下的 NS、PS4、Xbox One 之外，还有 Steam 和 PC 实体版，届时将会全球同步发售，也能让各平台的玩家来体验一下本作的魅力。

不过关于平台这事其实还有个很大的槽点，从 NS 发售时开始就预告了《传说》会登陆 NS 平台，而且去年开始 BNEI 就在财报里提到了这件事，以往年“《传说》系列”各种重制和移植时基本都是单平台的惯例来看，这次也应该相差不远，结果到头来这个给 NS 画的“饼”居然是个全平台的游戏。







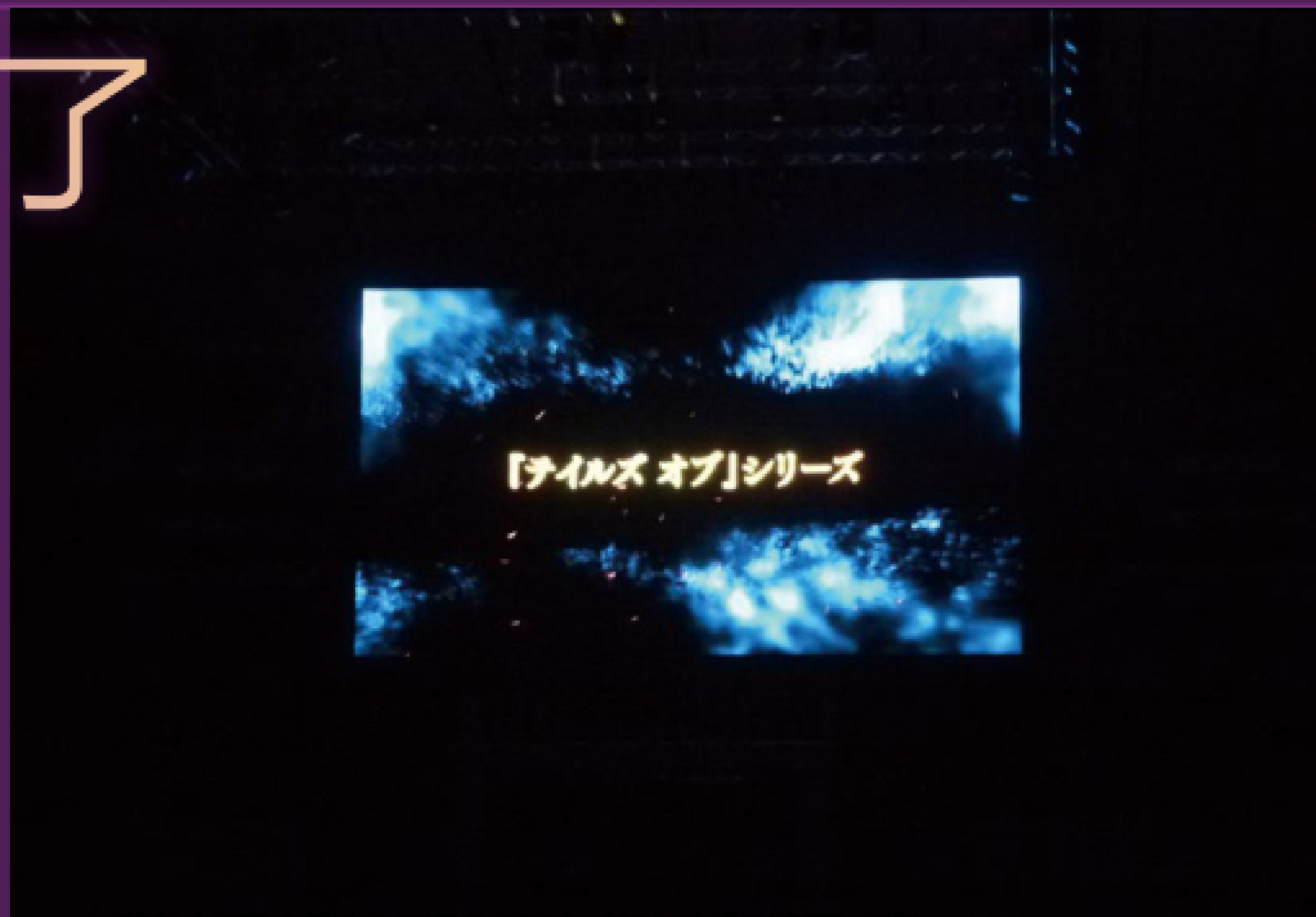
▲主机平台的游戏封面已经公开，万事俱备就差公布发售日了。

©藤岛康介©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

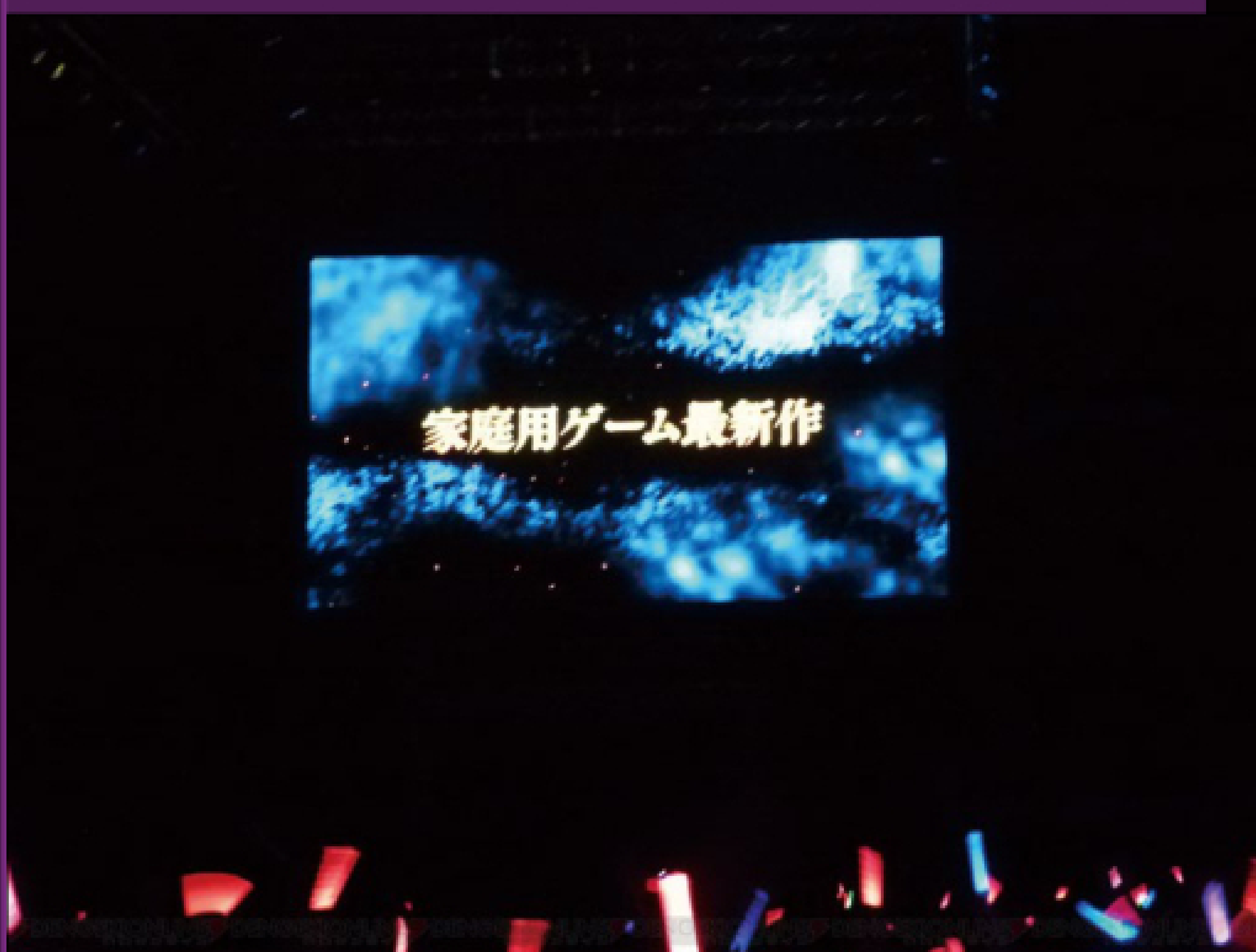
系列新作？在做了

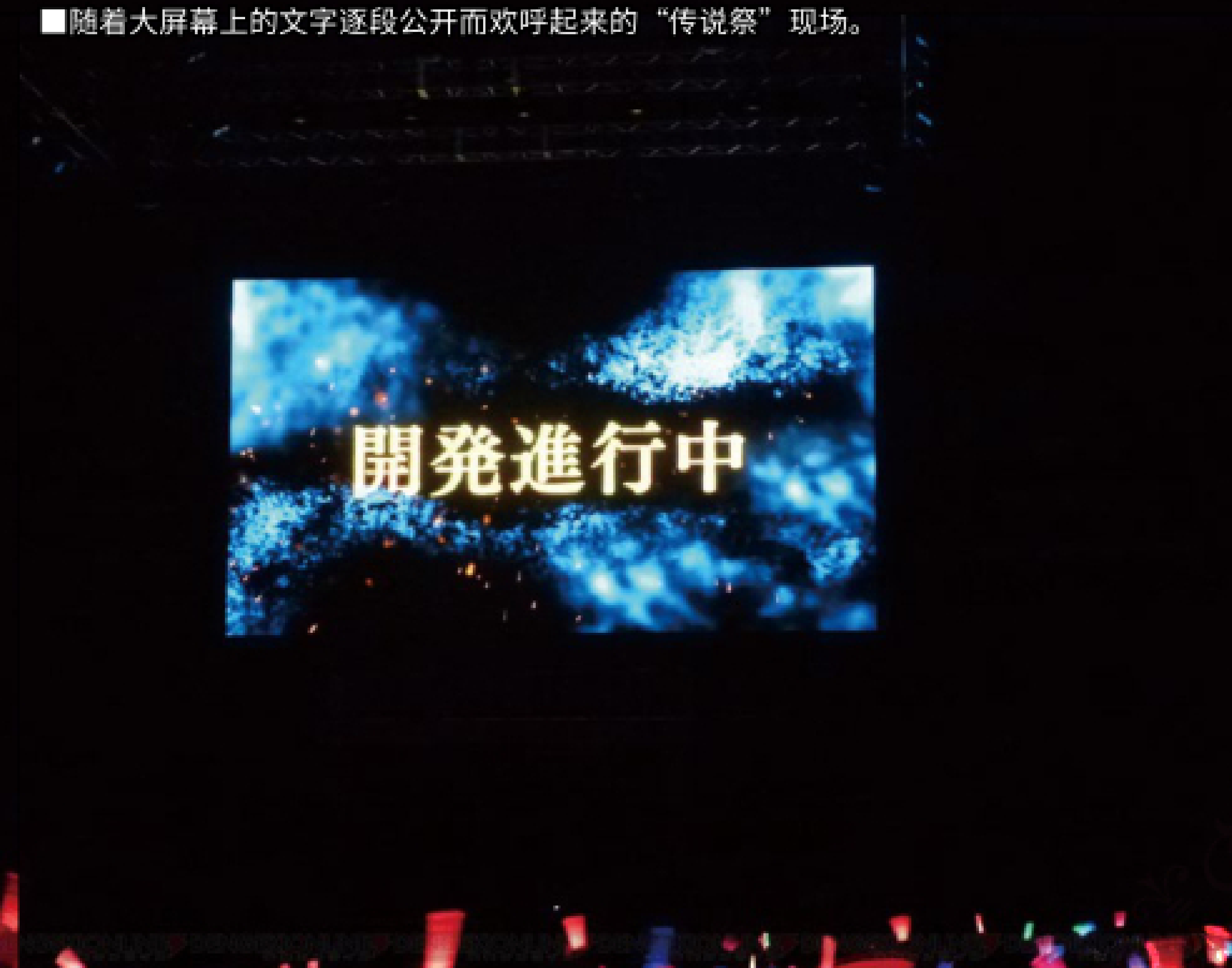
由于《宵星传说 重制版》的首次登场是在今年的 E3，所以粉丝们对于今年“传说祭”的期待放在了《神话传说》的重制版或者是系列新作上。但是随着“传说祭”第一天没有《神话传说》任何重制甚至是复刻的情报，第二天只有《宵星传说》10 周年相关活动的消息从现场传来，所有人都认为今年的游戏新闻就只有《宵星传说 重制版》的时候，在第二天散场前 BNEI 突然在会场公开了“《传说》系列”主机平台最新作品正在制作的公告，给人一大惊喜。

虽说是个连概念影像和游戏标题都没有的公告，但是至少“饼”已经开始画，在等待新作的期间享受一下《宵星传说 重制版》带来的怀旧回忆也是不错的选择。



■随着大屏幕上的文字逐段公开而欢呼起来的“传说祭”现场。







■ PS3 版新加入的帕蒂也将登场。



“Remaster”内容

《宵星传说 重制版》的游戏内容是以 PS3 版《宵星传说》为基准，PS3 版的各种新要素：新角色帕蒂、弗连正式入队、新秘奥义、新支线……等内容都会在本作里登场。玩过 PS3 版的玩家也许会注意到在启动游戏后停在主页面不动的话有时候会随机播放美版的主题音乐，这一要素也将会追加到《宵星传说 重制版》中。

而在 PS3 版《宵星传说》的基础上，本作还有新的内容，一个是语音，另一个是 DLC 换装。BNEI 在欧美 SNS 账号里宣布本作将同时收录日文语音和英文语音，从当年 PS4 版《热情传说》收录了双语音的前例来看，《宵星传说 重制版》也收录双语音的可能性很高。此外，在《宵星传说 重制版》里会包含 PS3 版的大多数 DLC 换装，也就是说玩家无需再花钱购买换装，直接就能够在游戏里获得各个角色的付费服装，不过部分 DLC 付费道具不会包含在其中（例如增加角色等级之类的）。

此外有玩家用 PS3 版对比过本作宣传影像里的角色秘奥义，发现角色的秘奥义也演出也有细微的变化，例如一些不明显的掉帧得到了改善，一些零碎的效果变得更加华丽了等等。

◀由于是以PS3版为基准，那么自然少不了各个角色的第二秘奥义。

▶很期待能够在最新主机上欣赏到尤利和弗连这对系列最佳组合的双人秘奥义。



成就分开的 X360 版：欧版《宵星传说》的成就其实是与其它版本分开的。

Bethesda的三十年法律诉讼史

在与各大游戏厂商角力的过程中，Bethesda也在一步步壮大。

从《毁灭战士》到《上古卷轴》，从《辐射》到《冤罪杀机》，每每提到这些为玩家所熟知的大作，Bethesda Softworks 公司的名号便会随之出现。在业界，Bethesda Softworks 公司也恰恰是因为发行了这些大型史诗游戏而闻名。

近年来，Bethesda 因为解决了诸多充满戏剧性的归属权法律纠纷问题也赢得了不少声誉，在 Facebook 上和粉丝群体中都有着巨大的影响力。到今天为止，Bethesda Softworks 公司已经与业界多位大佬“交手”，这其中便有赫赫有名的 EA 创始人 Trip Hawkins、id Software 创始人 John Carmack 和《我的世界》作者 Markus “Notch” Persson。近段时间，Bethesda 又走上了自己的老路，将 WB Games. 公司告上了法庭，又在法律新闻中占据了一席版面。对于侵权这件事情，Bethesda 公司可以说是毫不留情。

这次诉讼主要是针对最近发布的新手游——《西部世界》。该款手游改编自 HBO 的著名电视剧《西部世界》，由曾开发了《辐射 避难所》的 Behaviour Interactive公司开发。Bethesda称《西部世界》简直是明目张胆地盗用了自己公司的热门游戏《辐射 避难所》的代码。而这两款游戏恰好都是由 Behaviour Interactive 开发的，理所当然的 Behaviour Interactive 公司也出现在了诉讼名单上。

Bethesda 在诉讼理由中提到，Behaviour 在《西部世界》中使用了“版权隶属于《辐射 避难所》的游戏代码“，并宣称有曾经在《辐射 避难所》早期版本中出现的代码 BUG 为证，而这一 BUG 也出现在了《西部世界》手游中。曾出现在《辐射 避难所》中的 BUG 早已被修复，再次出现在《西部世界》手游中确实引人怀疑。然而华纳兄弟对此作出回应却是 Bethesda 的诉讼理由“令人震惊”，没有“事实依据“。

这种因为侵权的官司在 Bethesda 的发展历程中并不在少数，林林总总的纠纷甚至可以称得上是丰富多彩。虽然 Bethesda 大部分的版权官司都发生在近几年，但是熟悉游戏界的人都非常清楚，这样的纠葛早在 30 年前就已经出现了。值得一提的是，Bethesda 正是在与各大游戏大厂的据理力争中为自己赢得了发展空间，在争取权益的同时也为自己赢得了无限声誉。

说起现在的 Bethesda，大家首先想到的必然是《辐射》、《上古卷轴》这种在游戏史上排得上号的大作。事实上，Bethesda 开发的第一款游戏却是为 Amiga 和雅达利 ST 开发的足球模拟游戏

《Gridiron！》。和如今 Bethesda 开发的游戏比起来，这部游戏可以说是简洁之至。游戏背景模拟足球场，“主角”是一个个以不同颜色区分的小圆点。游戏机制与足球比赛类似，将小圆点进行上下排列，不同的排列会产生不同的物理反馈。

当时 EA 打算全力进军体育游戏开发，又拿到了《麦登橄榄球》的开发许可，便签下 Bethesda 为其开发游戏。然而在开发过程中 Bethesda 发现 EA 只顾着开发自己的足球游戏，反而将《Gridiron！》搁置一旁，便将 EA 告上了法庭，理由是 EA 精心策划了这场交易，只是为了获取《Gridiron！》的代码。最终案子并没有公开审理，而是选择了庭外解决。

2007 年，Bethesda 从 Interplay 手中购买了与“《辐射》系列”相关的所有版权，Interplay 是 90 年代强力的游戏开发中坚力量，交易之后只保留了该系列 IP 的许可证。而此次交易中有一项条款是如果项目筹款达到一定标准，Interplay 可以开发《辐射》的多人在线游戏。然而在 Interplay 宣布开发《辐射》多人在线游戏并着手进行开发时，Bethesda 将其告上了法庭，理由是 Interplay 没有达到规定的筹款标准。显然，Bethesda 并不希望一些开发资金不足的多人在线游戏享受《辐射 3》的余热来扰乱市场。2009 年 9 月 Bethesda 提起诉讼，这场官司一打就是三年，最终 Bethesda 向 Interplay 支付 200 万美元，收回了多人在线游戏的开发权限。前段时间公司公布的最新游戏《辐射 76》本质上来讲也属于多人在线游戏。

Bethesda 一路前行，制作了诸多大受欢迎的游戏。瑞典游戏公司 Mojang 也借着《我的世界》大热之势逐步走高，于是公司决定发布卡牌游戏《Scrolls》。此举遭到了 Bethesda 的强烈反对，声称这个再寻常不过的词汇侵犯了《上古卷轴》的版权。为了解决这一问题，Mojang 公司 CEO Markus “Notch” Persson 提出了十分有趣的解决办法——双方进行《雷神之锤 3》的比赛，Bethesda 的某些人却倾向于通过谈判来解决。这之中的曲折我们无从了解，最终问题还是得到了解决。Mojang 得到商标授权，从而保留了游戏原名。我们不知道该项授权是否会有时间限制，但是如今《卷轴》已经可以免费玩，还有了新名字——《Caller's Bane》。

像 Bethesda 这样的公司不仅会与游戏大厂因为版权问题产生纠纷，也常常警告那些侵权的个人行为。通常，这些带有警告意味的律师函并不会公之于众。凡事总有例外。挪威艺术家 Erling Andersen 不仅是《辐射》的忠实粉丝，还是个艺术奇才。他设计了一些非常棒的“辐射系”海报来装饰自己的公寓，并将海报的电子版放在了网上。为此，Bethesda 向 Andersen 发律师函要求他立刻将公布在网上的电子海报删除。Andersen 给出了出乎 Bethesda 意料的回应。他嘲笑了 Bethesda 的强硬策略，并称自己很愿意收到内容更加友好的邮件。

Bethesda 的母公司 ZeniMax 一直是最大规模的科技类诉讼案件的原告之一。该公司曾经控告 Oculus 在开发 Oculus Rift 头戴设备时盗用了商业机密。Bethesda 发起诉讼的时间恰好在 Facebook 出价二十亿美元收购 Oculus 之后的数周之内。ZeniMax 公开控告 John Carmack 向 Oculus 泄露机密。Carmack 在 Oculus 开发期间曾与 Bethesda 合作，同时也是 Oculus 的最大支持者。后来出任 Oculus 的首席技术官。2017 年，德克萨斯州达拉斯的一个陪审团裁定 Oculus 赔偿 ZeniMax 5 亿美元，因为他们发现 Oculus 的联合创始人 Palmer Luckey 和 Oculus 没有遵守曾经签署的保密协议，但陪审团同时表明 Oculus 没有盗用商业机密。随后不久，Carmack 起诉 ZeniMax，称该公司没有支付收购他的开发工作室 id Software 时欠下的钱。

著名独立游戏制作人 CaptainSparklez (真名：Jordan Maron) 通过 Youtube 公布了自己开发的新手游，并让粉丝为游戏起名。大家一致认为这款 2D 策略游戏应该叫《堡垒辐射》。Bethesda 的法务部却不同意。游戏名称一发布，CaptainSparklez 便收到了 Bethesda 要求他停止计划的律师信，最终 Maron 不得不将游戏更名为《狂怒要塞》。“我们的律师说 Bethesda 是一家以诉讼闻名的公司，”Maron 说，“他们显然有着我们目前没有的资金和资源来支撑自己的诉讼。事实上我们被迫改变了游戏名称。”

纵观 Bethesda 的法律诉讼史，几乎都是针对别人的侵权行为，公司自己很少成为被告。《辐射 4》深受玩家喜爱，预告片中的背景音乐《The Wanderer》也令人印象深刻。不过歌曲的作者 Dion DiMucci 却向 Bethesda 表达了不满。虽然他授权 Bethesda 使用歌曲，但是如果他不认同广告内容，有权拒绝 Bethesda 使用。在法律文件中，他称广告中使用暴力图像是“令人厌恶的，在道德上是站不住脚的。”目前该事件还未有定论，最终结果如何我们也只能拭目以待。

如今，业界似乎已经对 Bethesda 频繁出现的法律纠纷问题习以为常。正如 Maron 所说，Bethesda 投了了大量资金和资源在法律诉讼上，不断为自己争得生存空间和发展机会。在多年来的挣扎中，Bethesda 一步步充盈着自己的实力，日益强大。未来 Bethesda 是否会延续自己的行事风格，我们无法预测，然而对于开发“《辐射》系列”这样的好作品，玩家依然无比期待。


■《Scrolls》


■John Carmack

纵观 Bethesda 的法律诉讼史，几乎都是针对别人的侵权行为，公司自己很少成为被告。

《赛博朋克2077》游戏开发背后的辛酸血泪史

在CD Projekt Red的全情投入下，这款科幻RPG游戏正日渐成为期待的样子

在成人的世界中，时间似乎越走越快。

转眼，距《巫师 3》发售已经两年有余，这款备受瞩目的游戏也成为了玩家的回忆，发展势头也从最初的火爆大热到如今变得日趋平稳。开发商 CD Projekt Red（简称 CDPR）也将精力转向新的游戏作品。《赛博朋克 2077》作为 CDPR 全情投入的下一作，关注度丝毫不弱于《巫师》。这款被 CDPR 的开发者们戏称为“新的《巫师 3》”的作品，总算是在不久前的 E3 上放出了预告片，小小满足了一下玩家的好奇心。对于硬核玩家来说，游戏开发背后的艰辛历程，更像是一种调剂，赋予游戏更多的意义。

“这款游戏中融入了太多的辛酸血泪。”CDPR 公司 CEO Marcin Iwiński 在讲述游戏开发背后的故事时感叹道。“公布游戏对我们来说是无比重要的时刻，因为我们终于可以自豪地将我们一直以来致力于创造的世界呈现在大家面前。但是，关于游戏内容的诸多具体细节，我们依然得继续保密。”

事实上，开发《赛博朋克 2077》的消息早已不是秘密。早在五年前，CDPR 便公布了游戏的 CG 预告片，彼时 CDPR 希望该预告片在发布后的第一周能够收获百万浏览量。然而，据 Iwiński 称，当时浏览量远超预期，达到了一千二百万。

预告片造成的影响是惊人的。尽管片中并没有给出具体的游戏机制，但自那以后，粉丝们一直渴望获得更多的信息。《赛博朋克 2077》成为了能够带动网站流量的有力名词。不管网站上出现的游戏相关内容多么简陋，哪怕是一点点的相关信息也能让粉丝兴奋许久。

站得越高，所要承受的压力也就越大。游戏预告片收获的 57000 个赞和 24000 条转发恰恰成为了如今 CDPR 面临的巨大压力的来源。当被问及是否担心作品会辜负粉丝的热情时，Iwiński 说：“我们总是保持着这样一种担心的状态。无论如何，我们要保持谦逊的态度。不管我们的上一场比赛有多么成功，在下一场比赛中我们依然需要证明自己。人们会以这样的标准来评判我们。客观来讲，《巫师 3》收获了太多赞誉。如果在新游戏中我们无法兑现游戏开发之初许下的承诺，人们一定会说：‘你们这些人是怎么了，你们现在都变成废物了吗？’”

“质量和做好游戏的雄心壮志一直是我们前进的动力。我们不想只是简单地再做一部原有作品的续集，或是基于同样机制的游戏。我们想要创新，想要把标准放的更高。这便是我们希望通过《赛博朋克 2077》呈现的东西，这也是为什么游戏的开发花了这么长的时间。“

《赛博朋克 2077》五年来的沉寂某种程度上也要归咎于《巫师 3》。Iwiński 称，销量巨佳的 RPG 游戏《巫师 3》可以说是占据了他们的全部精力，以至于有关《赛博朋克 2077》的所有开发工作都停止了。即使是在制作杰洛特的最后一个大型扩展包时，也只能分出小部分的人来为这个从头至尾全新的科幻 RPG 游戏开发做准备。

“最初我们以为能够同时开发这两个大型游戏，后来事实证明不可能。”Iwiński 道。“所幸最终我们还是拿出了一些与新游戏相关的东西。放出 CG 预告片后，我们的下一步动作是直接放出游戏。这就是我们现在正在努力的事情。我们闭门做事，也有了相应的收获。”

在不久前的 E3 展会上，从闭门做事到站上舞台，CDPR 的成果终于得以展示。无论是在其他作品的展台前，还是在展示游戏的多媒体室中，总有人问：“你看过《赛博朋克 2077》的展示了吗？”

50分钟的游戏展示给出了到目前为止对于《赛博朋克 2077》最明晰的定义。这是一款第一人称 RPG 游戏，游戏中主要以枪为武器，“不夜城”这个巨大的开放世界等着玩家去探索。游戏中还有许多为玩家所熟悉的、颇具该游戏类型特色的要素，比如《杀出重围》风格的升级模式将出现在游戏中的仿生人主角身上。当然，游戏中也有巧妙的创新，例如从一开始便建立的新的对话系统，使得玩家在确定自己的对话选项时能够自由地四处看。



毫无疑问，这是一个令人印象深刻的演示。然而获得的反馈却是预告片给出的信息太少了。为什么 CDPR 不直接演示游戏的某些片段呢？这大概许许多多关注者心中的疑问。“我们打算一步一步来。”Iwiński 解释道。“这是我们第一次展示这款游戏，虽然没有将它直接展示给玩家会有些愧疚，但我们宁愿先向媒体展示进行一个初步测试，看看反馈效果。我们真正准备好之后一定会向玩家展示更多细节，并且了解他们对游戏的看法。我们沉寂了太久，只想一点点的完善游戏，而不是一股脑地将它全放出来。”

CDPR 的缓慢步调让玩家们一度怀疑是否能够在现有的主机上看到游戏的精彩画面。有人玩笑称也许只能在 PS5 或是 Xbox 未来的某款主机上玩到该游戏了。Iwiński 却满怀信心地说不会让玩家等那么久。

“游戏在高性能电脑上就能够运行。用的是我们自己的专有的下一代开发引擎。坦白说，我们目前还在做渲染工作。目前市面上的主机性能已经十分强大了，特别是 Xbox One X 和 PS4 Pro。我们将最大化地提升游戏性能，以更好的适配主机。”他说的道，但是现在说能够达到什么样的效果还为时尚早。五年的沉寂终于告一段落，但并不意味着马上便能够拿到游戏。如今，《赛博朋克 2077》已经迈出了揭露神秘面纱的第一步，希望游戏展示并不会太久。玩家对于这款科幻 RPG 游戏的期待或许也会越来越高吧。

有人玩笑称也许只能在 PS5 或是 Xbox 未来的某款主机上玩到该游戏了。Iwiński 却满怀信心地说不会让玩家等那么久。

文 北山杉 美编 Juxi



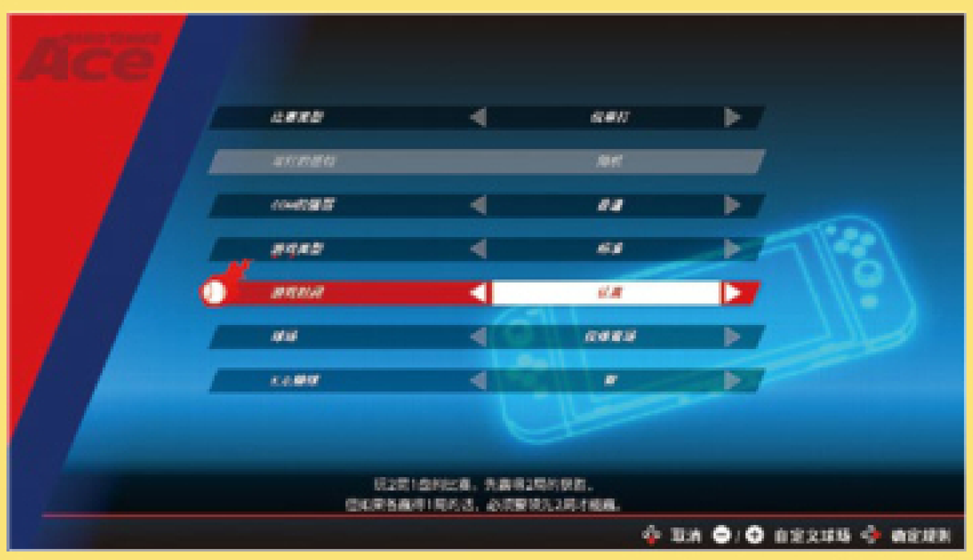
本作是“《马力欧网球》系列”的最新作，相比前作对游戏系统进行了大幅更改，加入了包括能量系统、加速、技术击球等一系列新设定和击球方式，使游戏的玩法为之一变，比赛节奏也更为紧凑。不仅如此，阔别多年的单人故事模式再次回归也让不少老玩家感到欣慰，本篇攻略将为大家带来本作系统、参战角色、单人模式等方面的介绍和指南，希望各位在马力欧与网球的世界中玩得愉快。

NS			
马力欧网球 ACE		Nintendo	
マリオテニスエース		体育	中文版
2018 年 6 月 22 日	本地 1 ~ 4 人，在线 1~4 人	无对应周边	
售价为 5980 日元			

规则与系统

网球规则

本作继续沿用了现实网球的基本规则，但赛制较现实中更短，节奏也加快了许多。游戏分为“轻松”和“认真”两种赛制，前者为一局定胜负，先赢得 7 分的玩家即可获胜，但如果比分是 6-6 的话，则必须要领先 2 分才算赢；后者则是玩 2 局 1 盘的比赛，先赢得 2 局的一方才能获胜，如果双方各赢得一局便会进行加赛，直到一位玩家率先领先 2 局为止。



游戏模式

本作的游戏模式有故事模式、锦标赛、自由对战、挥动模式 4 种。故事模式是系列自 GBA 以来首次回归，玩家可以操作马力欧访问数个网球盛行的地方，在各式各样的网球场中向各路高手发起挑战，同时不断提升自己的等级和能力值，最终击败掌握了邪恶力量的大反派；锦标赛分为“在线锦标赛”和“COM 锦标赛”两种模式，其中在线锦标赛为共计 32 名玩家参与的淘汰赛，分为 5 轮，全部赢下来的话便能拿到该轮在线锦标赛的冠军，此外参与在线锦标赛的玩家还能提前获得每月的新增角色。COM 锦标赛以 AI 为对手，分为“蘑菇杯”、“鲜花杯”和“星星杯”3 个赛事，难度依次递增。COM 锦标赛的赛制较在线锦标赛更短，包括玩家在内共计 8 名角色参与 3 轮比赛较量，除了决赛采用 2 局 3 盘的比赛规则外，第 1 轮和半决赛均采用 2 局 1 盘赛制；自由对战则允许玩家自定义比赛规则，与 AI 和其他玩家进行本地或者在线匹配对战，其中本地比赛既可以使用 1 台主机，也能在 2~4 台主机之间进行互相联机，在线匹配对战支持 4 人双打，但遗憾的是无法与好友组队一起进行线上匹配；挥动模式则是借用 Joy-Con 进行体感操作，在此模式下无法使用能量槽和技术击球等与能量系统相关的特殊操作。





Mario Tennis©2018 Nintendo / CAMELOT

击球教程

简单和标准玩法

在线上锦标赛和自定义对战的比赛开始之前，玩家可以选择以简单或者标准玩法来进行比赛。简单玩法在规则上和现实网球基本一致，没有“能量”设定，只靠网球技术来一决胜负。除了5种基本击球方式外，玩家在简单模式中还能使用蓄力击球和飞身击球等在基本击球方式的基础上添加了一定变化的击球技术。标准玩法则是在简单玩法的规则基础上加入了与能量系统相关的特殊击球技术，如狙击、加速、技术击球和特别击球等，这些“超级系”击球技术的加入也使得标准玩法较简单玩法节奏更快、对抗性更强，比赛也更为激烈。此外，在标准玩法中还加入了与球拍紧密关联的K.O设定，当对手使用狙击或者特别击球时如果没有达成格挡或者被击中球拍，便会使球拍的耐久度下降直至损坏，而如果玩家在一场比赛中损失了自己的全部球拍，那么无论此时比分是多少都会被直接判定为K.O出局。

▼紧张刺激的标准玩法。





■在简单玩法中也会出现五角星形状的杀球点。

挥动玩法

挥动玩法是本作的体感模式，玩家需要使用Joy-Con来进行体感操作，模拟网球运动中的挥拍和救球动作。和简单玩法一样，挥动玩法没有“能量“设定，也就没有与其相关的一系列特殊击球技能，此外还值得注意的是，在挥动模式下角色的移动和跑位是自动进行的，不受玩家的控制，玩家在场上所能做的事也十分有限，在大部分时间里只能使用体感来进行基本的击球操作，战术选择很少。



■体感模式下的视角也有所变化。

比赛画面说明



①能量槽
②球拍剩余量
③当前球拍剩余耐久度
④ BOSS 能量槽
⑤ BOSS 剩余生命值
⑥时限时间

按键操作

简单玩法

键位	说明
左摇杆	移动
右摇杆 /R/ZR	飞身击球
A	上旋球
B	侧旋球
X	高吊击球（左摇杆同时推上）/ 放小球（左摇杆同时推下）
Y	平击球
L/ZL	取消蓄力（在蓄力时按下）
+	系统菜单

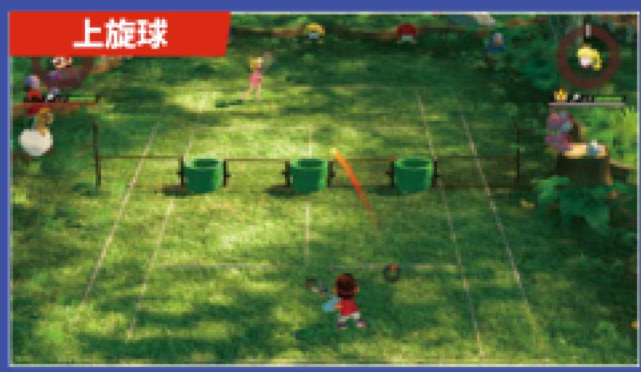
标准玩法

键位	说明
右摇杆 / 左摇杆 +XX	技术击球
L/ZL	特别击球（在能量槽满时使用）
R/ZR	狙击 / 加速（按住）

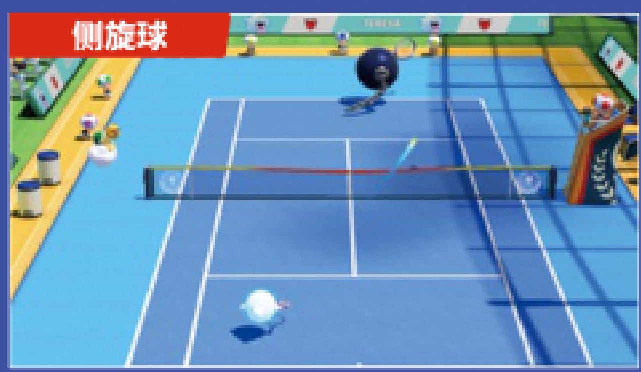


TIPS 玩家在杀球点进行狙击的判定范围十分严格，必须要完全站在杀球点内才能成功发动狙击，若只是身体的一部分或者回球已经落到玩家的头部以下时便有很大几率发动失败。

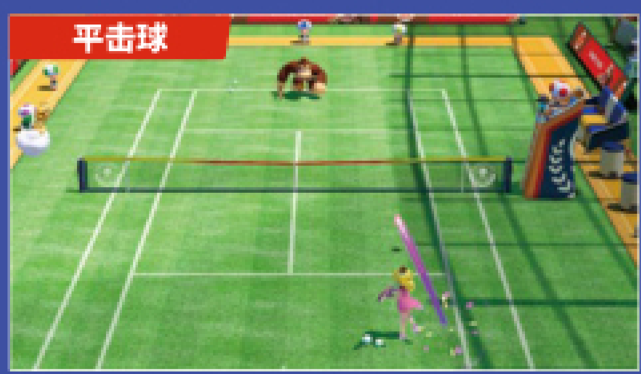
简单玩法











本作的基本击球共有 5 种，按照球路的不同分为上旋球、侧旋球、平击球、高吊击球和放小球，是游戏中最常用的击球方式。以下是这些击球的按键和特点。

名称	按键	轨迹颜色	特点说明
上旋球	A	红色	球速快，弧线较高，落地后反弹的高度较高
侧旋球	B	蓝色	球在空中飞行的弧度较大，一些角色还能够击出香蕉球，球落地后的弹跳不高
平击球	Y	紫色	球速最快，弧线较低
高吊击球	左摇杆↑ +X	橘黄色	弧线最高，落点一般在后场
放小球	左摇杆↓ +X	灰色	落点一般在球网附近，球落地后弹跳很低

基本击球之间存在一定的相互克制关系，在比赛中针对对方的击球而有意识地选择与之相克的击球方式能够在一些情况下破解对手的压制，争取到一定的击球空间。下面是基本击球的克制关系一览表。

基本击球克制关系一览表

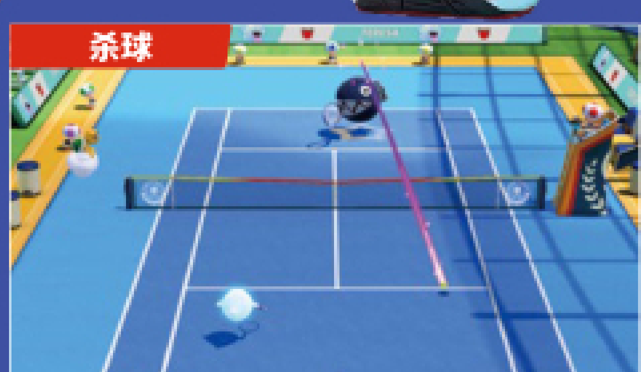
侧旋球、放小球	上旋球
上旋球、高吊击球	侧旋球
平击球	平击球

注：左右两边的击球互为克制。

除此之外，根据比赛的状况以及按键组合，玩家还能在基本击球的基础上主动添加一些变化，使自己击出的球更具威胁性，这些变化主要分为 4 种：蓄力击球、强力击球、杀球以及飞身击球（仅限简单玩法）。











●蓄力击球：在比赛中，当对手的球飞过来之前，玩家便可提前在落点附近的位置按住对应的击球键进行蓄力，按的时间越长，蓄力击球的球速也会越快，当蓄力到一定程度后便会触发“最大蓄力击球”，此时击出的球会附带一个击退效果。此外在标准玩法下，蓄力击球还能用来积攒能量值。

●强力击球：在使用上旋、侧旋或者平击球时，连按两次击球键便能触发强力击球效果，可以和蓄力击球配合使用。强力击球的球速比通常要快很多，但落点比一般的基础击球更靠近球场中心，不太容易进行精确控制。

●杀球：当对手击出弧线较高，速度较慢的球时，玩家便可提前来到球的落点（地面上一般有个☆形标记），在球落地之前将球击出，便能形成杀球。杀球的球速很快，对手不使用加速的话很难反应过来，并且由于杀球之前的球速较慢，落点一目了然，因此经常能和蓄力击球配合使用。

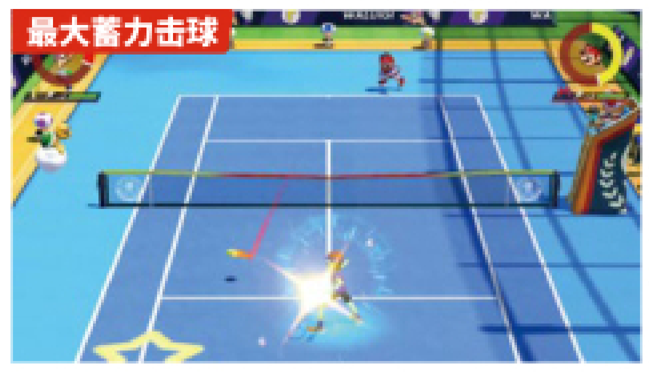
●飞身击球：在简单玩法下按下 R 即可发动，效果是能够接到落点离自己比较远的球。但使用飞身击球后，击出的球往往质量较差，容易陷入被动局面。

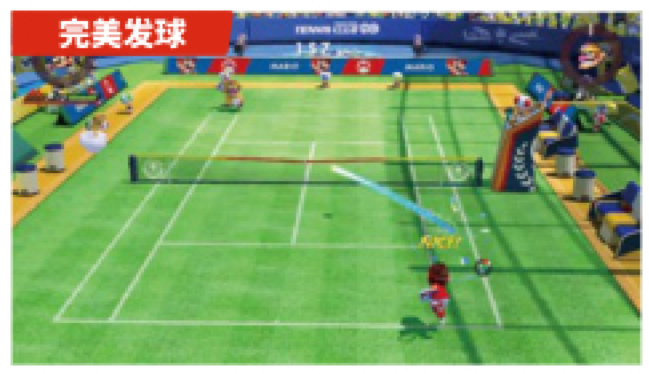
能量

能量的增加

在标准玩法下，比赛界面的左上方会出现一个环形能量槽，当能量槽中存有能量时，玩家便能通过它来进行一系列特殊击球操作。

在比赛中有不少方式可以增加角色的能量，最简单的方法是与对手进行连续的多拍对打，此外也能通过完美发球、蓄力击球和格挡等多种方式积蓄能量，而如果玩家对自己的实力足够自信，不妨试试用风险较高的技术击球来一口气大幅增加能量值吧。

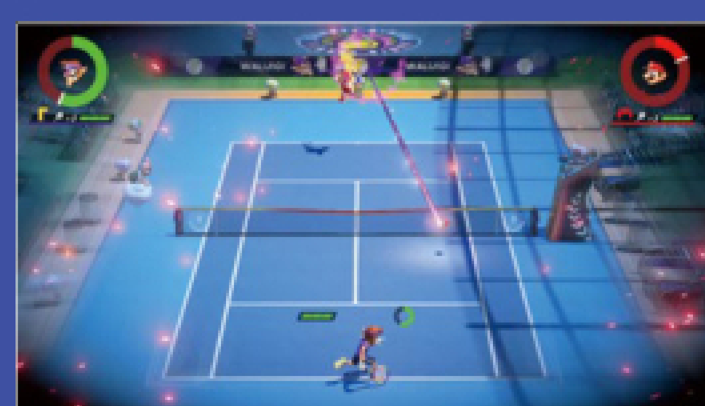




击球方式	蓄能效果	
连续对打	小	-
蓄力击球	中	只有在蓄力并且成功击出球后才能增加能量，如果没有击到球则无效
格挡	中	须完美格挡才能增加能量
完美发球	大	在球被抛向最高点时将球发出便能达成完美发球，发动成功后会在角色头顶上显示 NICE 字样的标志
技术击球	大	只有在对手回击出球的一瞬间进行发动才能使能量获得增长，否则便会反过来消耗能量槽

加速效果

当能量槽中还有剩余能量时，玩家便能在比赛中按住 R/ZR 键发动加速效果。加速效果和子弹时间类似，能够让比赛时间减慢，但己方的移动却不会受到太大的影响（包括双打搭档），可以用来接一些落点和轨迹十分刁钻的击球，或者在对手发动狙击和特别击球时给自己留下充足的反应时间来进行格挡。此外，若是技术击球的发动时机不对（没有在对手出球的一瞬间发动），还会自动触发加速效果，消耗能量值。



特殊击球

狙击

当能量槽的剩余能量在三分之一以上（颜色为黄色或者绿色）时，玩家便能在杀球点（☆形标记）按下 R 键发动狙击。发动狙击后，游戏画面会暂时切换到角色的第一人称视角，并且在画面中心处生成一个准星，此时便可使用陀螺仪或者左摇杆来移动准星并决定回球的落点，之后再按下击球键将球击出即可。通过狙击击出的球不仅落点精准，而且速度极快，在不使用加速的情况下对手很难反应过来并进行格挡操作。此外，若剩余能量在三分之一以上，玩家在发球时便可以直接按下 R 键发动发球狙击，无需等待杀球点的出现。

值得注意的是，杀球点虽是狙击发动的一个重要前提条件，但并不是对手的每一次击球都能形成杀球点，它的出现条件与玩家的剩余能量和对手的击球种类息息相关，只有剩余能量在三分之一以上，并且对手没有使用技术击球来进行回击的情况下才有可能出现杀球点。



特别击球

特别击球是玩家在游戏中可以打出的威力最强击球，需要在能量槽完全蓄满后才能发动，但和狙击不同的是不受杀球点的限制。特别击球发动后，游戏还会播放一段对应角色专属的 CG 动画，击球的方式也会根据角色的特点而有所区别。特别击球在出球后的效果和狙击类似，但威力要强大许多，若对手在尝试回击时无法达成格挡，那么球拍便会瞬间损坏，使其面临被 K.O 的风险，因此面对此招最好配合加速效果进行格挡。

此外若在对手发动特别击球的同时，己方的能量槽也同样处于蓄满的状态，那么便可以用己方的特别击球来回击对手的特别击球。出现这种情况时，双方特别击球的威力会互相抵消，回击的效果也变为了普通击球效果。



技术击球

技术击球能够让玩家以更快的速度移动到球落点所在的位置并进行回击，它的发动方式很简单，朝球落点所在的方向推动右摇杆即可，此外也可以使用左摇杆＋连按两次 X 键进行发动。技术击球作为本作最重要的一个进阶操作方式，在比赛中的作用主要体现在两个方面：救球和快速蓄能。技术击球是本作惟一一个既能快速消耗能量又能大幅补充能量的击球方式，而它对能量槽的增减变动主要取决于玩家发动它的时机，要想打出一个使能量槽大幅增长的完美技术击球需要同时满足以下三个条件：首先是需要在对手回击出球的一瞬间进行发动，其次是在发动时要对回球的落点进行预判并朝正确的方向推动右摇杆，最后则是实实在在地击到回球。这三个条件缺一不可。

除了完美技术击球以外，其余条件下发动的技术击球都会触发加速效果，后者会持续消耗能量槽。当然，如果是以救球为目的而发动技术击球的话，也就无需在意能量槽的消耗与否，把通常情况下不可能击到的球救回来便是万幸。惟一要注意的是能量槽是否为零的状况，如果玩家在能量为零时强行发动技术击球，那么回击的质量便会变得非常差，给对手创造发动强力杀球和最大蓄力击球的机会。

▼完美技术击球





■需要消耗能量值的技术击球

回击与格挡

在标准玩法中，面对对手发动的狙击或者特别击球时，玩家同样可以选择回击，但与普通击球的回击不同的是，这些特殊击球的回击要比前者更加考验玩家对击球时机的把握，并且一旦错过正确的时机，便会面临球拍耐久度下降乃至损毁的风险。正确的击球时机是指当对手发动的狙击或是特别击球在即将飞到玩家的身边，快要接触到球拍的那一刻。只有在正确的击球时机按下击球键才能触发完美的回击，也即是格挡。由于狙击和特别击球的球速十分之快，因此通常情况下需要配合加速才能增加格挡的成功率，此外还要注意的是，在对特别击球进行成功格挡的同时，玩家操控的角色会因特别击球的冲击力而被击退一段距离，若此时对手抓住机会放小球，便很难接到来球，在实战中经常会有此类情况出现。笔者建议玩家在格挡完后最好再接一个向前的技术击球，这样一方面能够救到球，另一方面还容易触发完美技术击球，补充己方因发动加速效果进行格挡而消耗的能量。



■格挡成功时会在角色的头顶显示 BLOCK字样。

TIPS 在未接球时按下击球键会触发嘲讽动作，之后玩家击球的威力会得到少许提升。

球场

本作共有 8 座球场，每座球场的环境、特色以及对球速和反弹效果的影响各有不同，除了两座体育场以外，其余的 6 座球场还需要在故事模式中通过对应的关卡才能解锁，以下便为大家列出这些球场的特点以及解锁条件。



球场	特点	机关	解锁条件
海洋体育场	球速最快，反弹效果普通	无	无
海洋体育场（夜晚）	球速快，反弹效果强	无	无
泰阳王国的遗迹	球速慢，反弹效果弱	无	通关“泰阳神殿”章节
吞食花的森林	球速普通，反弹效果弱	食人花	通关“腐朽的祭坛”章节
迷拉镜洋馆	球速快，反弹效果普通	镜子	通关“女王的房间”章节
酷寒雪山	球速普通，反弹效果强	乘客	到达酷寒雪山的山顶
汹涌大海	球速快，反弹效果普通	桅杆	通关”汹涌大海的远海“章节
炼狱溶岩岛	球速快，反弹效果最强	炸弹	通关”酷霸王的堡垒“章节

注1：反弹效果指的是球在接触地面后反弹的最大高度，球速则是指球在地面反弹后的速度。
注2：具体的机关以及攻略方法详见后文“故事模式全关卡攻略”部分。

角色解析

角色类型

截至目前，本作共有 16 名参战角色，另外还有 3 名未公开角色将在接下来的三个月内依次解锁。所有参战角色按照自身特点的不同被分为了全能、力量、防守、技巧、奇招、速度 6 种类型，每种类型的角色都有自己擅长的领域和独特作战方式，但反过来也有与之相对应的弱点，在战斗开始前根据对方角色的类型和弱点提前准备好应对方法是获胜的重要一环。下表便列出本作全 6 种角色类型的特点及其说明，方便大家进行参考。

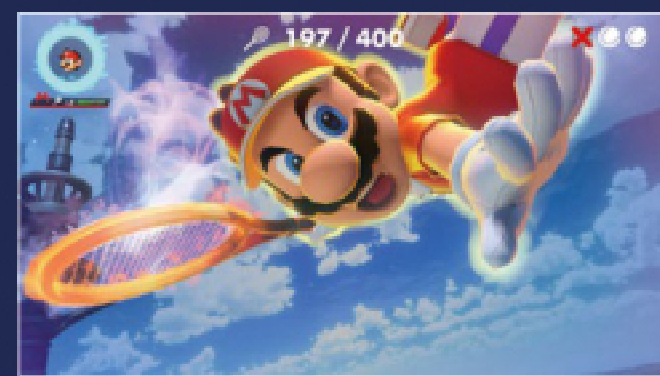
角色类型	特点说明
全能型	各方面的技术都十分平均，没有明显的弱点，适合新手使用
力量型	击球的力量很强，最大蓄力击球可以将对手向后击退一段距离，但缺点是移动速度太慢
防守型	接球的判定范围很广，能够接到几乎所有的来球，但移动速度稍慢，击球的质量也不高
技巧型	控球技术出众，能够打出十分刁钻的球路，技术击球的使用也比其他类型更加得心应手，缺点是击球力度不足
奇招型	能打出弧度极高的侧旋球，并且由于角色悬浮在空中，在蓄力的同时移动速度比其他类型更快，缺点是击球力度不足，接球范围较小
速度型	移动速度极快，但接球范围和击球质量不高，面对力量型角色比较吃亏

全能型角色



解析

作为本作故事模式的惟一主角，马力欧的各项属性值都十分平均，虽然不像其他类型的角色那样特点十分鲜明，但也没有明显的短板，十分适合新手用来熟悉游戏的规则和基本操作。马力欧在实战中的表现也同样算得上可圈可点，但由于击球技术太过平均，一些比较吃角色特点的击球，例如侧旋球的效果相较技巧和奇招型角色便不太明显，因此不建议在实战中过多地使用侧旋球，相较之下，速度快，落点不那么严格的平击球更加适合作为马力欧的常规球种。此外，在实战中见招拆招，根据对手所击出的球种来选择与之相克的击球也是马力欧作为全能型角色的一大优势。在能量方面，马力欧技术击球的接球范围要大于力量型和奇招型，并且无论是技术击球还是蓄力击球所带来的能量收益也都在平均水准之上，因此不太容易被对手能量压制。持续积蓄能量然后不断打出特别击球来增加对手的操作负担，甚至将其 K.O 是笔者十分推荐一种战术。

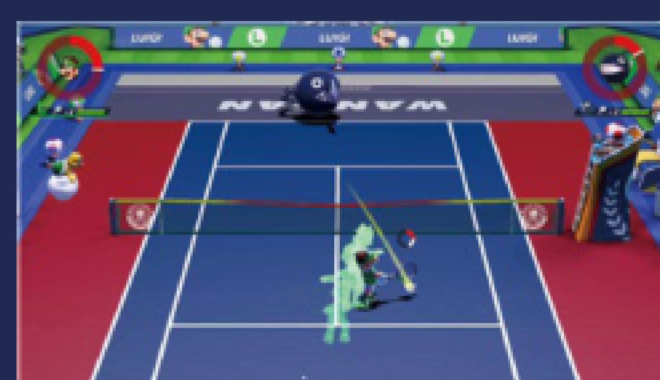


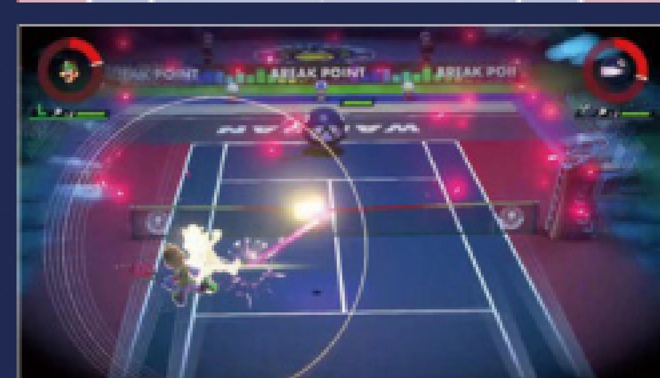




解析

虽然同为全能型角色，但相比马力欧，路易吉在各方面的数值便没有前者那么平均，他比马力欧更加擅长击球，不论是上旋球还是侧旋球的落点都能够很好地进行控制，适合主动出击，大范围地调动对手在球场内疲于奔命，使其陷入己方的击球节奏，并从中觅得胜利的良机。但与击球技术相对的，路易吉的移动速度在所有角色里处在中下水准，同时击球范围也比马力欧要小很多，一旦被对方掌控了击球节奏便会立即陷入被动局面，因此建议在实战中最好多使用技术击球来弥补其在接球方面的缺陷，同时利用狙击以及侧旋球来打开局面，将节奏始终掌握在自己的手中。







解析

菊花公主的优势不仅在于她的移动速度较其他全能型角色更快，回球的速度和角度也颇为不俗，因此在多拍对打时往往能够发挥出堪比防守型角色的回球实力。在击球方面，菊花公主更加擅长平击球和上旋球，在使用这两种球路进行回球时不论是球速还是力量都能达到平均之上的水准，也正因为如此，她往往可以轻易压制对手的蓄能空间，建立起能量优势。在能量方面，菊花公主技术击球的可移动的距离虽然较短，但判定更为精确，尤其是在进行向后技术击球时，判定范围要比向前技术击球更加广阔，让她能够更快、更为精准地击到来球，减少了触发完美技术击球的难度。不难看出，菊花公主在实战中的通用套路是一方面用球速较高的平击球或者上旋球压缩对方的蓄力时间，另一方面加大技术击球，尤其是纵向技术击球的使用频率，只要建立起能量优势，比赛的节奏便会彻底倒向她这边。



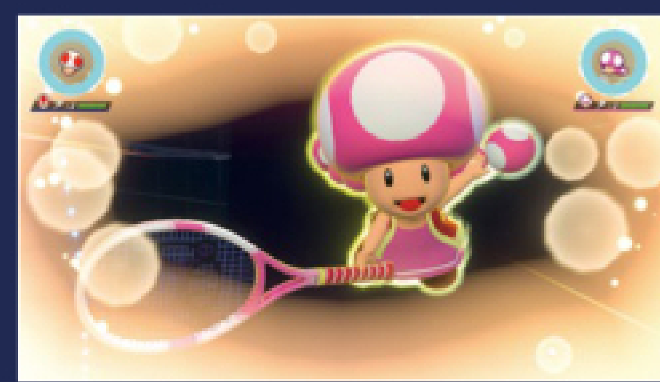




解析

奇诺比珂几乎可以看作是桃花公主的“极端版”，在强化了她的优点的同时也将弱点放大了不少，是一个优缺点十分鲜明的角色。奇诺比珂的移动速度相比桃花公主有了大幅度提升，这让她得以更加灵活地出现在球场中的任何位置。而在击球的控制上，作为技巧型角色的她也拥有不逊于桃花公主的大范围调球能力。除此之外，奇诺比珂的技术击球在接球范围和触发时机上都有了亮眼表现，再配合她的移动速度，使技术击球足以成为常驻武器，其蓄能速度在所有角色中都处于顶尖位置。奇诺比珂的弱点同样十分鲜明，由于身材矮小，使其接球范围被大大压缩，此外回球的质量也十分普通，面对力量型角色或者其他更具有击球威力的角色时往往会面临下风。因此在使用这个角色时要注意扬长避短，多使用技术击球来积攒能量，不建议以蓄力击球作为主要的蓄能方式。





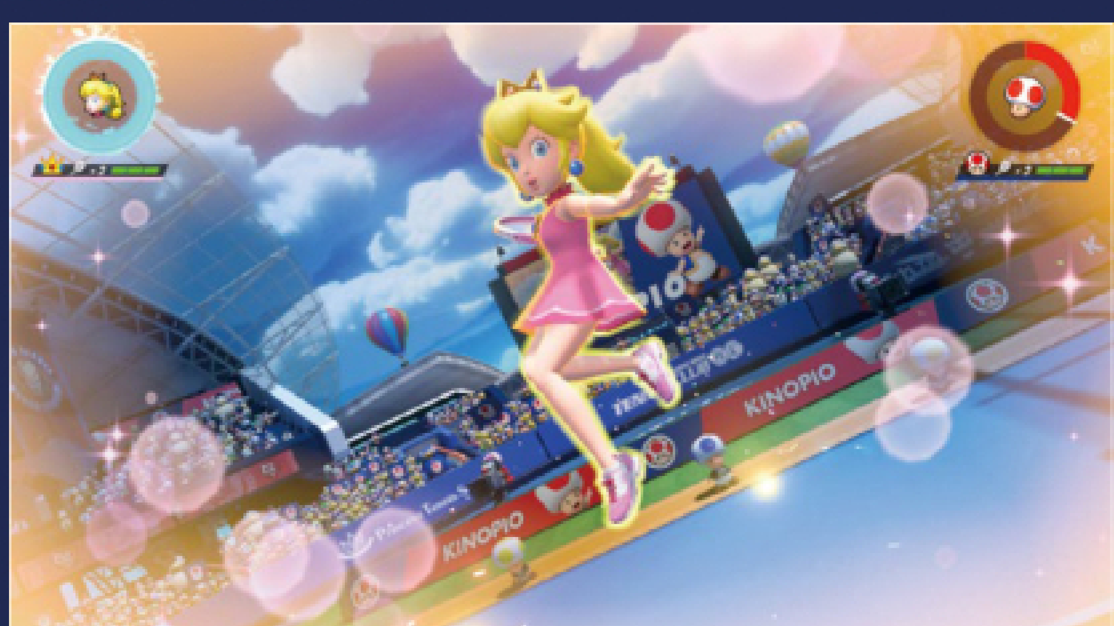
技巧型角色



解析

作为技巧型角色的代表人物，桃花公主对击球的落点有着出色的控制能力，因此在实战中可以通过大范围的调球来让对手疲于奔命，无暇顾及蓄能和发动特殊击球。在调球时，建议玩家使用球速较快、指向性更为明显的平击球，来取代桃花公主并不擅长的侧旋球和上旋球。在防守上，桃花公主很少会击出质量较差的慢速高飞球，即便是飞身救球也能保持一定的击球水准，而技术击球的移动范围也处在平均水平。但在面对力量型角色时，桃花公主的回球质量便会明显受到对方的击球力量所带来的影响，容易被对方压制，建议此时多使用技术击球来快速积攒能量，再利用狙击或者特别击球来打乱对手的节奏，趁机破解对方的压制。





力量型角色



解析

作为力量型角色，酷霸王的击球威力十分强劲，尤其是平击球，在蓄力后打其他非力量型角色时能够对其造成明显的击退效果，若掌握了击球节奏很容易就能将对方压制在底线动弹不得，因此建议玩家以蓄力击球作为积攒能量的主要方式。酷霸王的发球威力同样也不容小觑，玩家只要发出完美发球，便同样能击退接发的对手，同时还可以获得大量的能量值，在比赛一开始便取得大量优势，因此在实战中面对酷霸王的发球局想要破发的难度不低。此外，作为本作目前为止身材最高大的角色，酷霸王不需要怎么进行大范围移动便能轻松接到对手的来球，这在一定程度上弥补了他在速度方面的缺陷，即便面对击球角度颇为刁钻的技巧型和奇招型角色也可以利用技术击球进行救球，可谓是攻守兼备。在能量的使用方式上，酷霸王的狙击和特别击球均能对对手产生不错的击退效果，在实战中注意多加利用。



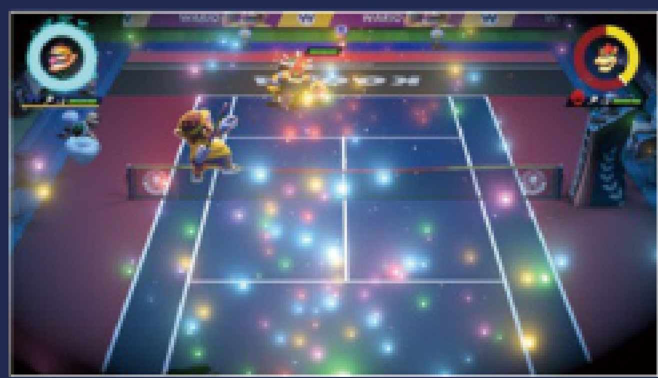


TIPS 使用技术击球来格挡狙击甚至特别击球在理论上是可行的，但对玩家的经验与运气要求很高。



解析

瓦力欧是一个优缺点较为鲜明的角色，相比其他的力量型角色，它的平击球不论击出的球速还是落点的控制都十分可靠，但在技术击球上不像酷霸王或者森喜刚那样擅长横向技术击球，相比之下，瓦力欧更加擅长纵向技术击球。此外，瓦力欧和其他力量型角色一样，在移动速度和接球上较为弱势，更为关键的是瓦力欧还没有一个高大的身材来弥补这个缺陷，因此建议玩家在实战中尽量站在前场，面对对手击出的高吊球或者瞄准底线的长球时使用向后的技术击球来接球，这样既能保证自己不会被对手大范围的调球所压制，又能在网前充分发挥自己的击球威力，可谓是一举两得。







解析

由于身材矮小，加邦在所有力量型角色中球速和威力是最低的，但与之相对的，移动速度也是最快的，这使他拥有了其他同类角色不具备的灵活性，在面对奇招型角色发出的极高弧度侧旋球时也显得不那么吃亏。除此之外，加邦的另一个特点是拥有堪比技巧型角色的广阔击球角度，再配合蓄力后得到增幅的球速和本就不弱的击球威力，可以给对手带来意想不到的打击。玩家在实战中可以将其当作半个技巧型角色来使用，在强调大范围转移调球的同时也要注重使用蓄力来进行击球，以发挥出这个角色的最大威力。

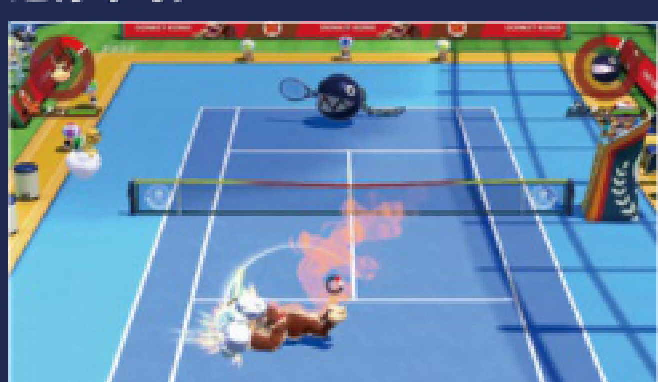






解析

森喜刚的基本属性和其他力量型角色相比大同小异，其最突出的能力来自技术击球。虽然接球距离不长，但森喜刚的技术击球对来球的判定十分宽松，只要离球的距离不是特别远，便基本不会漏接。不仅如此，由于它在使用横向技术击球时击出的球速较快，初次遇见的玩家可能会来不及反应。鉴于以上特点，森喜刚在实战中的战术就十分简单粗暴了，玩家只需站在中线附近的位置，确保技术击球的范围能够覆盖到绝大部分区域，之后便可以反复地以技术击球为中心来回击对手的击球，这样不仅能够最大限度地发挥森喜刚的优势，还能在短时间内获得大量能量值。推荐想要练习技术击球的玩家优先选择森喜刚来进行练习。







解析

除了移动速度较慢以及缺乏对击球落点的精确控制这两个力量型角色的通病以外，汪汪在各方面的能力都较为出色，当然最值得一提的还是它的防守能力。和酷霸王一样，汪汪的体型较大，只要站在中线附近便能轻松接到对手的大部分来球，再加上它还拥有堪比防守型角色的接球以及救球范围，因此在一定程度上比酷霸王的防守能力还要强上许多。在实战中，玩家应当多利用汪汪出众的防守能力采取防守反击策略，更多地利用蓄力击球的方式来积蓄能量。胆子大的玩家还可以控制汪汪将站位慢慢靠前，利用强力击球从网前便开始压迫对手，当对手打出高球或者靠近底线的长球时又可利用向后的技术击球来进行反击，如此循环往复，等待对手失误即可。





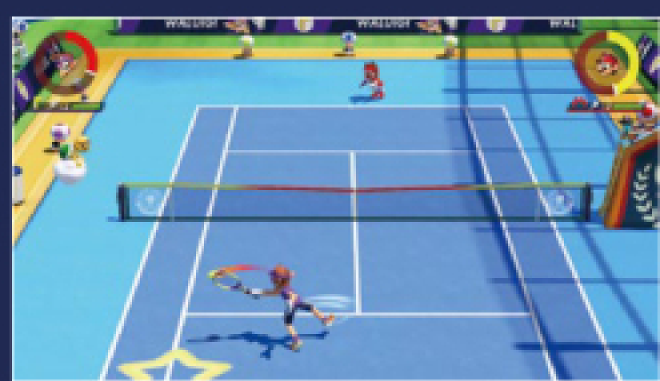
防守型角色



解析

瓦路易吉最大的特点是接球和救球的判定范围十分广阔，一般情况下只要离球不超过半场以上的距离都能接到，但要注意的是飞身接球之类的勉强接球会导致回球的质量较差，送给对手蓄能或者扣杀的良机。在击球方面，瓦路易吉在有蓄力的情况下能够打出球速不错的平击球和上旋球，但不擅长侧旋球，并且对方向和落点的控制不太精准。此外，由于瓦路易吉使用技术击球时的判定距离较长，特别是对于横向的技术击球来说，经常会有“跳过头”的情况出现，因此不太适合作为常规手段使用。在实战中，瓦路易吉这个角色的作战策略仍然是以技术击球为中心的防守反击，但在追求利用完美技术击球来蓄能时要注意多用纵向技术击球的方式，横向技术击球在没有把握预测对手的正确球路的情况下尽量少用，以免产生误判或者因技术击球判定距离过长而导致漏接的情况。



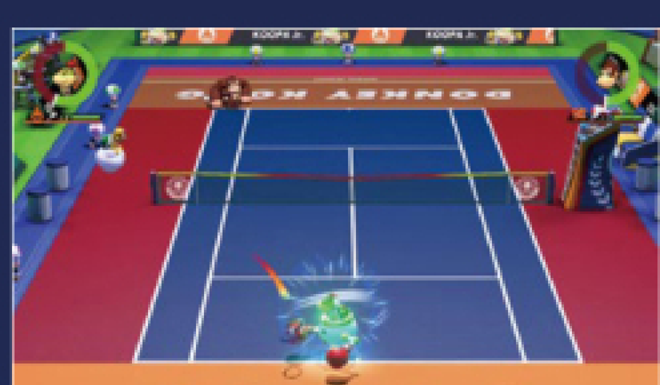




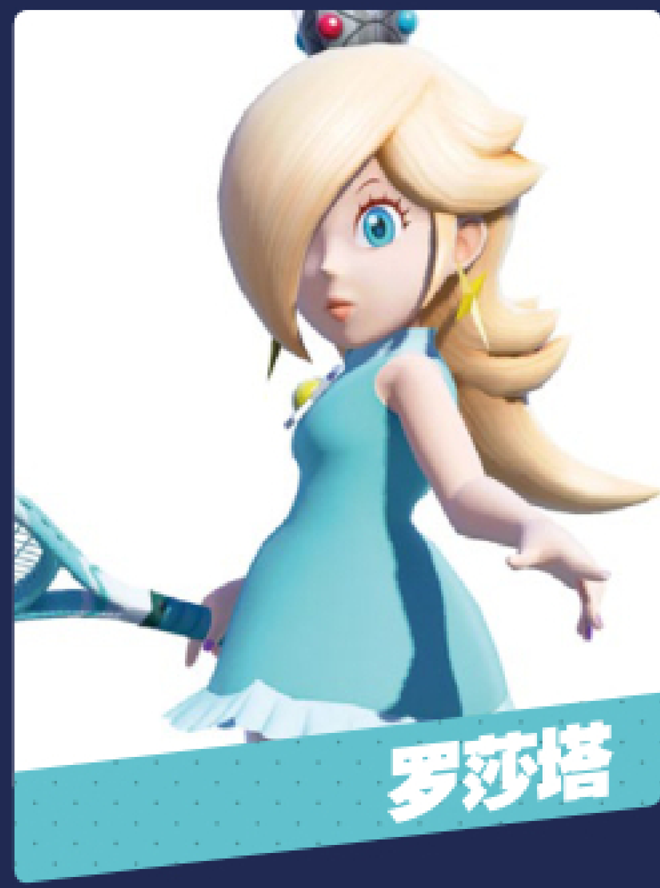
解析

酷霸王 Jr. 可以看作是瓦路易吉的体型放大版，由于体型的增加，并且仍然拥有和瓦路易吉不相上下的广阔判定范围，使得酷霸王 Jr. 甚至不需要像前者那样不断进行移动或者技术击球便能完成严密的防守，堪称本作防守能力最强的角色。除了强悍的防守能力外，酷霸王 Jr. 的技术击球的判定距离也十分可观，几乎能够跨越整个球场接到打向另一端的来球，虽然这样长的判定距离也会带来和瓦路易吉同样的容易漏球的风险，但酷霸王 Jr. 自身出色的接球范围使其在近距离的情况下直接进行回球而不用冒险使用技术击球。在实战中酷霸王 Jr. 有一个为其量身定制的战术。只需站在己方球场的左边或者右边半场中间，蓄力并等待对手的回球，如果回球刚好在己方所处的半场，在大部分情况下都无需移动便可以用蓄力击球将球击回，而如果回球在另一边半场，那么便立即使用技术击球来回击，这个战术甚至可以在无需做太多移动的同时，持续积蓄能量值。





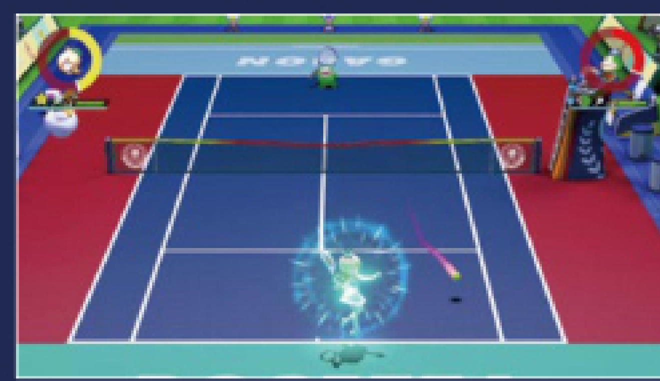
奇招型角色



解析

作为奇招型角色，罗莎塔的侧旋球弯曲的弧度极大，很容易给对手的防守造成较强的迷惑性，如果事先不熟悉此类角色，很容易便会被侧旋球调动着在场上疲于奔命。而在能量方面，由于罗莎塔是浮游型角色（即悬浮在半空中），也因此具有在蓄力的同时进行小范围移动的特性，她在蓄力时不仅移动速度快，而且移动的范围也比其他非浮游型角色大得多。因此对于罗莎塔来说靠蓄力击球来积攒能量比完美技术击球要更有效率，而在实战中也可以通过侧旋球加蓄力击球这个击球策略来调动对手，拉开双方之间的能量差距，从而获得更多优势。







解析

害羞幽灵的侧旋球相比罗莎塔弯曲弧度更大，可以打出从场外绕回场内的超级“香蕉球”，面对新手这招可谓是一个大杀器。不仅如此，害羞幽灵和罗莎塔一样在发动技术击球时可以直接瞬移到球的所在之处，不仅判定范围较大，而且由于发动加速效果的时间很短，即使没能发动完美技术击球也消耗不了太多能量值。因此相比罗莎塔，害羞幽灵的蓄能方式更加多样，玩家可以针对来球的不同状况灵活选择是否使用技术击球还是蓄力击球来积攒能量值。和罗莎塔一样，害羞幽灵在面对力量型角色的强力击球时比较容易落下风，在面对此类角色时可以多用狙击来打开局面，再利用侧旋球击向对手相反的方向，便能在短时间内占据主动。





速度型角色



解析

作为速度型角色，耀西的移动速度自然是其最大的优势，再结合稳定的接球范围和击球质量，在防守方面的表现值得信赖。耀西的最大劣势是在进攻端缺乏打开局面的有效手段，而使用诸如狙击、特别击球等击球方式所需的能量又很难通过表现平庸的蓄力击球来获得，因此它在进攻端的表现很难称得上让人满意。在技术击球方面，由于横向判定距离过长，不太适合作为常规的蓄能和接球手段，建议玩家在实战中尽量使用纵向技术击球来积攒能量，并且多使用狙击配合击球的球种变化来与对手周旋，抓住对手发生失误的时机。

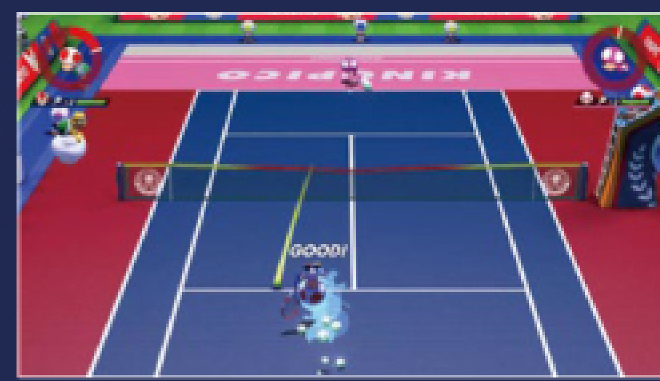






解析

奇诺比奥是本作目前为止速度最快的角色，但与之相对的，过于矮小的身形使得它不论在接球范围还是击球质量上都处于垫底水平，遇到力量型角色会相当吃力，这种情况下建议多利用加速效果和技术击球来使自己保持正常的回球状态，尽量不给对手有杀球或者狙击的可乘之机。虽然有很多弱点，但奇诺比奥的纵向技术击球判定范围在所有角色中名列前茅，不但能够很容易击到球，而且触发完美技术击球的概率十分之高。因此在实战中，玩家应当多使用纵向技术击球来应对对手的压制，弥补自己击球质量上的不足，同时抓住一切机会积攒能量，使用狙击或者特别击球来打开局面。

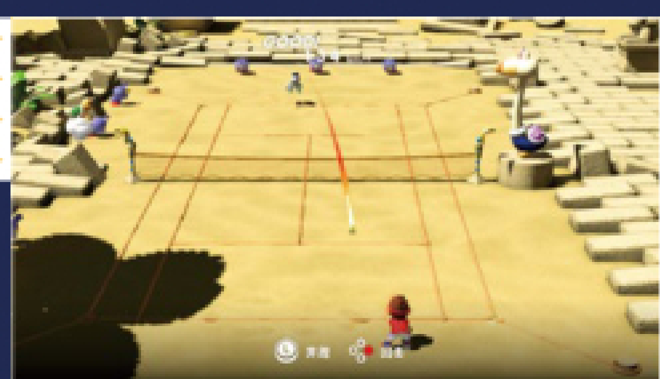




故事模式全关卡攻略

泰阳王国篇

关卡#1 有骨气的家伙

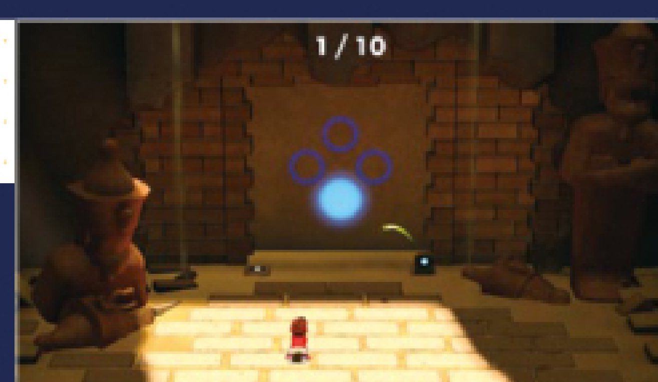


通关目标	在网球对战里战胜碎碎龟
赛制	1 局 1 盘赛
球场	泰阳王国的遗迹
特殊奖励	无

攻关指南：这是一个教学性质的关卡，在正式比赛开始之前碎碎龟会教给你包括发球、回球以及击球等网球基础知识，按照步骤一步步照做即可。做完教程后便会和碎碎龟展开 1 局 1 盘的比赛。这里的 AI 属于普通水平，在击球时稍微加入一点方向变化便能令其失误，即便是新手也不难赢下比赛。



关卡#2 古代能力测试



通关目标	击中神殿大门上的指定区域 10 次
赛制	挑战关卡
球场	无
特殊奖励	解锁"泰阳王国的遗迹"球场

攻关指南：本关仍然是一个教学性质的关卡，目的是让玩家了解不同球路所能够击到的区域。教学完成后便开始关卡挑战，由于并不需要玩家连续 10 次击中指定区域，所以按照指示慢慢来即可完成挑战。



吞食花的森林篇

关卡#3 碍事的吞食花



通关目标	在网球对战中战胜森喜刚
赛制	2 局 1 盘赛
球场	吞食花的森林
特殊奖励	无

攻关指南：本关的特色在于场地对比赛的影响，吞食花森林球场的最大特点是球网的中间有 3 根水管，在比赛时会从其中长出吞食花，如果此时球正好飞到吞食花的附近，便会被其一口吞掉，随后再吐到对方的球场上。吞食花出现的时机是完全随机的，并且球被吐出后仍然保有原本的击球速度，只有击球方向会被改变。本战的对手森喜刚并不强，玩家只需在击球时注意多打两侧的对角便能轻松将其击败。吞食花虽然在一定程度上可以改变球路，但以马力欧的接球和救球范围来说只要不离开中线太远一般都能接到，再考虑到吞食花成功吞食到球只是一个小概率事件，建议玩家在比赛中直接无视吞食花的存在，专心击球即可拿到胜利。

关卡#4 连续对打挑战 初级



通关目标	与奇诺比奥进行连续不断地对打，直至达到 200 分
赛制	挑战关卡
球场	森林的练习场
特殊奖励	无

攻关指南：本关的目标是在失误不超过 3 次的情况下取得 200 分，1 次成功的回击算作 1 分，连续对打 10 次以上还能获得额外的分数，以下是本关的额外得分规则总结：

连续回击次数	额外得分
10 次	10 分
20 次	20 分
从 20 次开始每增加 10 次	30 分

注：连续回击是指不出现死球的情况，即使对手没能接到球也算作一次死球，不计入连续回击次数。

参与此挑战的玩家应当将击球重点放在连续取分上，尽量将球击到对手能够接到的地方，而不是追求各种刁钻的球路。由于有 3 次失误的限制，并且 AI 的能力也有所提升，因此玩家在击球过程中可以有意识地多积攒一些能量，碰到难以接到的球时可以使用加速效果来防止接球失误。

关卡#5 接二连三的狙击



通关目标	在规定时间内打倒 30 朵吞食花
赛制	挑战关卡
球场	吞食花的巢穴
特殊奖励	无

攻关指南：本关的吞食花最多只能同时出现 8 朵，玩家需要使用球拍将它们吐出的火球原样击回，如果吞食花被击中便算被打倒 1 次。值得注意的是，只要玩家被火球击中身体，时限便会减少 5 秒，因此在攻关时宁愿漏掉一部分火球也要尽量避免被其直接击中。



由于吞食花出现的位置有高有低，玩家需要针对不同食人花所处的位置变换击球的球种和方向才能击中它们，正常情况下，高吊击球能够有效命中后排位于岩石之上的吞食花，而其余前排的吞食花均可利用上旋球命中。

在攻关的过程中，游戏会刷出一些黑色的吞食花，这些吞食花会发射一种蓝色的火球，速度比起普通的火球要快很多，威力则与狙击击出的球类似，如果无法达成格挡，玩家的球拍便会损失一格耐久度。此外被蓝色火球击中身体的话，时限还会减少 10 秒。因此如果对格挡这种蓝色火球没有信心的话，建议借助加速效果来减少失误率。

当玩家击倒了一定数量的吞食花后，地面便会随机出现杀球点，这时玩家便可以站在杀球点上发动狙击。在初期黑色吞食花没有出现之前，这些杀球点出现的时机并不固定，而在黑色吞食花出现之后，只要击倒一只黑色吞食花便会大概率在地面刷出一个新杀球点，因此建议在击球时最好优先清理黑色吞食花。除此之外，杀球点有时会接二连三地连续出现，是一次性精确干掉大量吞食花的绝佳时机，千万不要错过。



关卡#6 回击得分挑战 初级



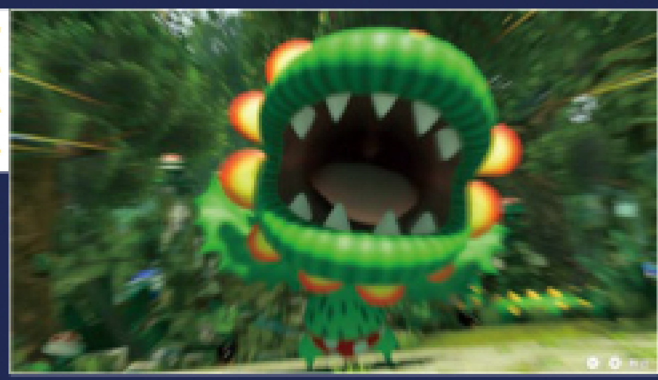
通关目标	在 3 次失误内获得 20 次回击得分
赛制	挑战关卡
球场	森林的另一端
特殊奖励	木制球拍

攻关指南：本关的要点是在不失误的情况下取得回击得分，失误的情况主要有两种，一种是击出的球被对手加邦接到，另一种是被吞食花射出的球打中身体。吞食花发射的球大多数质量一般，很轻易便能接到，但有时也会发出速度较快、威力较高的紫色火球，面对这种球需要借助加速来进行格挡。



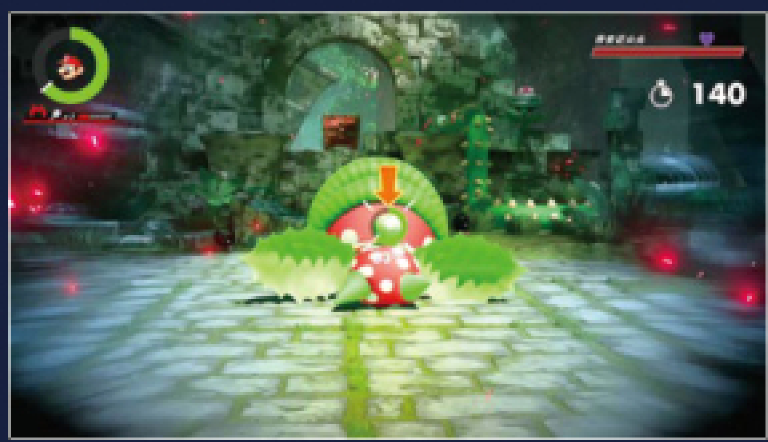
本关对手加邦的能力受到了一定的限制，只会按照较为固定的轨迹在后场与前场之间来回移动，玩家可以根据这个规律来选择合适的球种。当加邦位于后场时就放小球，而当其来到前场后，则换成高吊击球，同时在击球的过程中别忘了稍微加点方向，如此很容易就能突破加邦的防守了。

关卡#7 狙击！森林的庞然大物

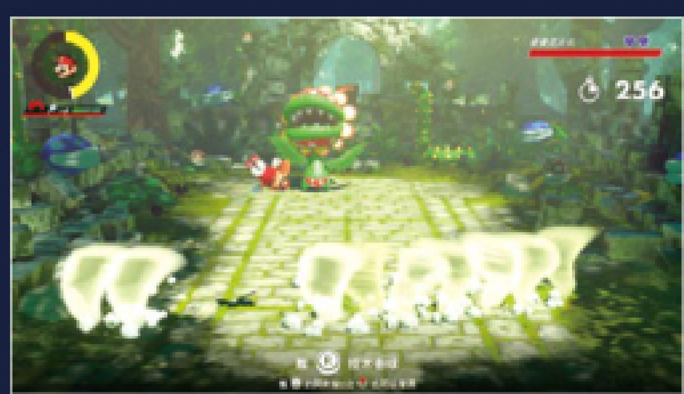


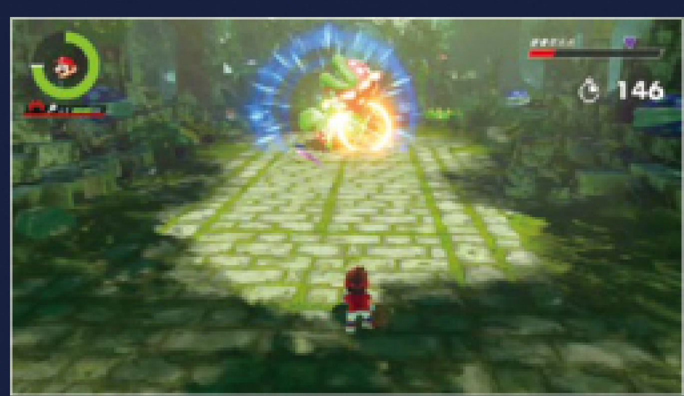
通关目标	在规定时间内打败吞食花头头
赛制	BOSS 战
球场	腐朽的祭坛
特殊奖励	解锁“吞食花的森林”球场

攻关指南：本关的对手是吞食花头头，它的弱点是肚脐，玩家只要击中 3 次肚脐便能将其打败。要想令它露出肚脐，首先便要通过与其连续对打的方式，消耗画面右上角的紫色能量条，直到能量条消耗殆尽后，地面便会出现杀球点，而此时吞食花头头也会躺在地上露出肚脐，接下来只需来到杀球点瞄准肚脐发动狙击便能令它损失一格血量。每损失一格血量后，吞食花头头都会释放数股并排移动的龙卷风向玩家袭来，在第一次损失血量后，并排移动的龙卷风之间会出现一个豁口，玩家只需站在豁口处便能躲过龙卷风的伤害。但第二次损失血量后召唤出来的龙卷风就不会出现豁口了，玩家只能从左右两端绕过去，或者发动向前技术击球直接跃过龙卷风。



▲吞食花头头的弱点——肚脐





值得注意的是，吞食花头头有时会击出一种威力十足的紫色球种，不但球速很快，而且只有达成格挡才能完美回击，若格挡失败便会损失球拍的耐久度，建议新手玩家使用加速效果来简化格挡的难度。此外，本场 BOSS 战虽有时间限制，但给出的时间仍然十分宽松，只要玩家不频繁出现接球失误（每失误一次减 5 秒），或者被吞食花头头的攻击命中（每命中一次减 10 秒），便有足够的时间来与其周旋。

米拉镜洋馆篇

关卡#8 渡船之战



通关目标	在网球对战中战胜慢慢龟
赛制	2 局 3 盘赛
球场	海湾的渡船
特殊奖励	无

攻关指南：本关的难点在于球场中央有一根桅杆，当球击中桅杆后便会极大地改变原有的行进路线，给接球方一个措手不及。由于球击中桅杆的概率是随机的，玩家在比赛过程中并不需要对桅杆的存在太过在意，按照平时的球路击球即可。如果实在很在意或者球击中桅杆的现象频繁发生，可以将站位稍稍往前移动一定距离，使自己保持在发球线附近，如此就算是被桅杆改变了行进路线的击球，以马力欧的救球范围也能接到。

关卡#9 坏心眼的镜子



通关目标	在网球对战中战胜害羞幽灵
赛制	2 局 3 盘赛
球场	米拉镜洋馆
特殊奖励	无

攻关指南：本关球场上的机关与关卡 #3 的吞食花有不少类似之处，只要球被击入进了镜子中，再出来时便会从发光的那面镜子出来。与此同时，两面镜子时时刻刻都在移动，这在无形之间加大了接球的难度。不过镜子从发光到出球之间会有一小段间隔，玩家只要抓住这个时间差进行走位，便能大大提升接到球的概率。此外，本关玩家面对的对手是害羞幽灵，但 AI 并不会像实战中那样频繁击出让人难以招架的“香蕉球”，玩家在攻关过程中可以利用害羞幽灵移动速度较慢的弱点将球反复调往两侧方向，迫使对手出现失误。

关卡#10 打板挑战 初级



通关目标	在规定时间内达到 500 分
赛制	挑战关卡
球场	洋馆的练习场
特殊奖励	无

攻关指南：场地中共有 16 张板子，从前往后共分为 4 排，击倒第一排内的板子可得 1 分，击倒第二排内的板子可得 2 分，以此类推。如果使用狙击或者最大蓄力击球等强力击球手段一口气击倒复数张板子，所得的分数还将成倍增长。但要注意的是，板子在被击倒后到再次刷新之前有一段时间间隔，在这段时间里玩家应当瞄准剩余的板子进行击球，如果球在飞出底线之前没能碰到任何板子，时限便会减少 5 秒钟。

在攻关过程中，游戏会刷新出一些带有五角星标志的板子，只要玩家击出的球碰到的第一张板子带有五角星标志，那么玩家所在的场地便会出现一个杀球点，可以用来使出狙击或者杀球这样的强力击球，一口气收割大量分数，因此尽量优先瞄准那些带有五角星标志的板子击球。在取得了一定分数后，关卡还会刷新出一些带有酷霸王头像的板子，如果被直接击中便会令回球附带上蓄力效果，和狙击类似只有使用格挡才能完美地将球再次击出，否则便会令球拍受损，这点值得注意。

关卡#11 浮在大镜面上的谜



通关目标	在规定时间内解开镜子的谜题
赛制	挑战关卡
球场	大镜子的房间
特殊奖励	无

攻关指南：本关分为两部分，第一部分需要玩家在一大堆泡泡中找到并击中正确的那一个，第二部分则是破坏镜子周围大小不一的齿轮，最后再击碎中间的时钟。如果玩家因为失误没能接到镜子反弹回来的球，便算作一次击球失败，会直接扣掉 5 秒时限时间，由于这个关卡的流程较长，时间较为紧张，因此最好不要出现击球失败的状况。



在第一部分中，正确的泡泡在没被击中前和其他泡泡并无区别，但一旦被击中便会发出黄色的光芒，音效也和其他泡泡被击中时不同。玩家在这个部分只需挨个瞄准泡泡击球便可，一旦击中正确的泡泡，当前镜面上的所有泡泡便会消失，直到重新刷新出新的泡泡。在击球时，应当有意识地进行蓄力击球，积攒尽可能多的能量，只要泡泡被击中，不论正确与否，均会在地面上刷新一个杀球点，通过杀球点连续使用狙击，便能更快地找到正确的泡泡，节省下大量时间。

第二部分的玩法总体来说和第一部分差不多，只是玩家所要瞄准的目标变成了比泡泡更小、移动轨迹更复杂的齿轮。和泡泡一样，齿轮被击中后也会产生杀球点，只不过在使用狙击时，玩家要注意根据齿轮运动的轨迹提前瞄准它接下来所要到达的位置，打一个提前量，这样才能命中这些快速移动的小齿轮。



关卡#12 连续对打挑战 中级

通关目标	不间断连续对打，直至达到 300 分
赛制	挑战关卡
球场	小路
特殊奖励	镜子球拍



攻关指南：本关的得分规则和关卡 #4 相同，但对手换成了害羞幽灵，并且这里的害羞幽灵 AI 要比关卡 #9 遇到的害羞幽灵要高级许多，玩家在对打中将会频繁体验到充满特色的“香蕉球”。面对这些弧度极高的侧旋球，玩家应当有意识地站在中线附近，在对打的过程中将站位慢慢靠近网前，这样有利于在对手的侧旋球弧度变大之前便将其拦截下来。而如果对手选择吊高球，则可以在网前直接使用向后技术击球来救球，这种救球方式有很大概率可以积攒能量，可谓是一举两得。此外要注意的是，由于本关的害羞幽灵还会主动施放狙击，因此在平常击球过程中建议玩家尽量选择以蓄力击球来进行回击，积攒足够的能量值来发动加速效果，提升格挡的成功率。

关卡#13 面对面！镜子女王

通关目标	在规定时间内打败镜子女王
赛制	BOSS 战
球场	女王的房间
特殊奖励	解锁“迷拉镜洋馆”球场





攻关指南：本关共分为三个阶段，在第一阶段下，玩家只需不断地回击从镜子中发射出来的球，便能持续消耗画面右上角的紫色能量条，当能量条消耗殆尽时，大镜子两侧的小镜子便会将背面朝向玩家，此时若将球击到小镜子的背面便会在地面上形成一个杀球点，随后只要在杀球点上瞄准大镜子使用狙击便能减少 BOSS 的一格血量。进入第二阶段后，大镜子会召唤出数件家具以固定的轨迹在玩家附近移动，由于只要碰到这些家具便会扣减时限，因此建议玩家使用技术击球进行躲避，躲避成功的话还会增加能量值，不熟悉技术击球的玩家也可以站在家具之间的空隙中进行躲避。

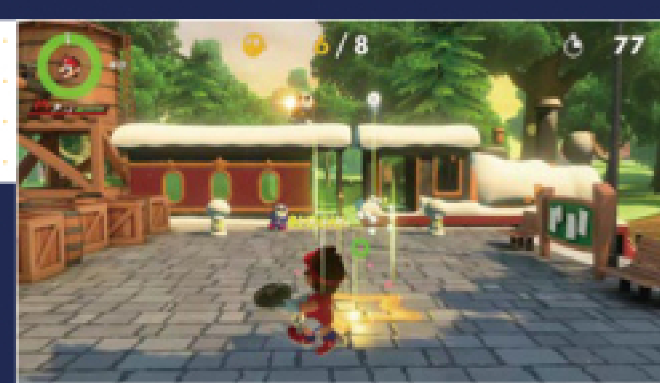
家具消失之后的流程和第一阶段一样，只不过这个阶段的大镜子偶尔会射出一些经过蓄力的强力击球，最好配合加速来进行格挡。在消耗完紫色能量条并出现杀球点后，玩家瞄准大镜子进行狙击时会出现许多家具遮挡视线。若此时能量充裕，可以使用狙击将阻挡视线的家具一一击飞，最后再瞄准大镜子，而如果能量不太充裕的话，就要在瞄准时尽量寻找家具之间的缝隙，使得狙击击出的球能够穿过缝隙击中后面的大镜子。之后的第三阶段与第二阶段的流程和攻略方法大致相同，只不过这个阶段最后遮挡在大镜子前的家具比第二阶段还要多，因此建议玩家在进行第三阶段的击球过程中多进行蓄力，积攒尽可能多的能量值。



酷寒雪山篇

关卡#14 雪球反击战

通关目标	在规定时间内驱逐占领火车的嘿虎
赛制	挑战关卡
球场	通往雪山的车站
特殊奖励	无



攻关指南：本关共分为三个阶段，目标是驱逐在场地中出现的所有嘿虎，具体做法是使用球拍将它们扔过来的雪球原样奉还。第一阶段一共会出现 16 只嘿虎，它们会出现在火车的顶部，中部以及前方地面这三个地方。位于火车顶部的嘿虎需要使用高吊击球才能击中它们，而面对中部的嘿虎则最好使用上旋球，火车前方地面的嘿虎只需用平击球即可命中。每击中一名身穿黄色衣服的嘿虎，地面便会出现一个杀球点，使用杀球点继续瞄准黄色嘿虎狙击便能达成连续狙击，可以一口气干掉许多嘿虎。

第二阶段需要驱逐的嘿虎只有 6 只，但它们会使用类似狙击的方式朝玩家投出强力杀球，注意使用加速效果进行格挡，只要成功格挡后雪球便会自动反弹到投球的那名嘿虎身上。和第一阶段一样，在此阶段下玩家也要多注意瞄准身穿蓝色服装的嘿虎，以换取更多使用杀球点狙击的机会。第三阶段和第二阶段大致相同，需要驱逐 8 只嘿虎，值得一提的是其中包括一只体型巨大、身穿黑色服装的嘿虎，这只嘿虎会频繁使用狙击，玩家需要连续格挡三次才能将它彻底击败。

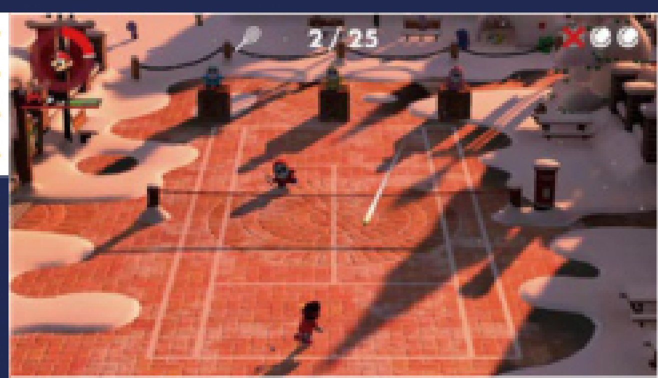
关卡#15 1对……1?



通关目标	在网球对战中战胜嘿虎
赛制	2 局 3 盘赛
球场	酷寒雪山
特殊奖励	无

攻关指南：本关的对手并不强，但比赛开始后会从球网附近的边线走出大量乘客，对玩家在网前的移动和击球造成阻碍。此外，若普通乘客被球击中，便会自动将球反弹给击球方，而如果被击中的那名乘客随身携带了球拍，便会使用球拍击出一记快速击球，初次见到的玩家可能会来不及反应。鉴于该球场的特性，玩家应当多使用蓄力或者强力击球等球路较长的击球方式，避免使用有可能被乘客干扰的短球，尽量与嘿虎在后场一决胜负吧。

关卡#16 回击得分挑战 中级



通关目标	在 3 次失误内获得 25 次回击得分
赛制	挑战关卡
球场	车站前广场
特殊奖励	无

攻关指南：本关的攻略方法和关卡 #6 基本一致，只是多了三点注意事项：第一，在使用高吊击球和放小球时要注意瞄准嘿虎不在的另一个半场，尤其是放小球时更要注意这点，如果球的落点在嘿虎所在半场的话，后者很容易就能接到；第二，在后面负责发球的嘿虎偶尔会发出高吊击球和小球这种特殊类型的球路，不多加分辨的话很难接到；第三，负责发球的嘿虎还会经常使用狙击，这就要求玩家在平时高吊击球和放小球时多进行蓄力，储存用于加速格挡的能量值。只要做到这三点便不难完成本关卡的挑战。

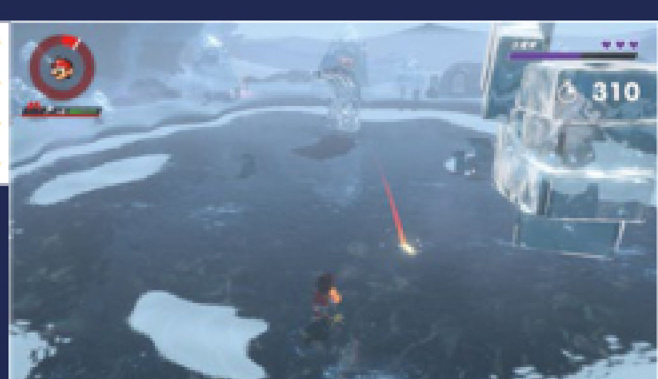
关卡#17 打板挑战 中级



通关目标	在规定时间内达到 800 分
赛制	挑战关卡
球场	酷寒雪山山腰
特殊奖励	冰结球拍

攻关指南：本关的基本规则和攻略方法与关卡 #10 一致，玩家的主要击球策略还是通过击倒五角星标志的板子来刷杀球点，然后使用狙击一口气击倒大量板子，从而一次性获得大量分数收益。偶尔遇到能量值不够的情况时，可以通过在杀球点进行长时间的蓄力 + 杀球的方式来重新获得大量能量值。总之，持续不断地刷出杀球点是攻略此类型关卡最关键的一环。

关卡#18 对决！冰之怪物



通关目标	在规定时间内打败酷寒雪山的魔头
赛制	BOSS 战
球场	酷寒雪山山顶
特殊奖励	解锁"酷寒雪山"球场



攻关指南：本章的 BOSS 是两只手掌形状的冰魔像，基本打法和前面的 BOSS 大同小异，都是通过与之不断进行对打来消耗 BOSS 的能量槽，当能量槽消耗完毕后，冰面便会出现一个杀球点，随后便能通过狙击来瞄准 BOSS 的弱点，削减它的血量。本关同样需要玩家击中冰魔像的弱点 3 次才能彻底将它击败。

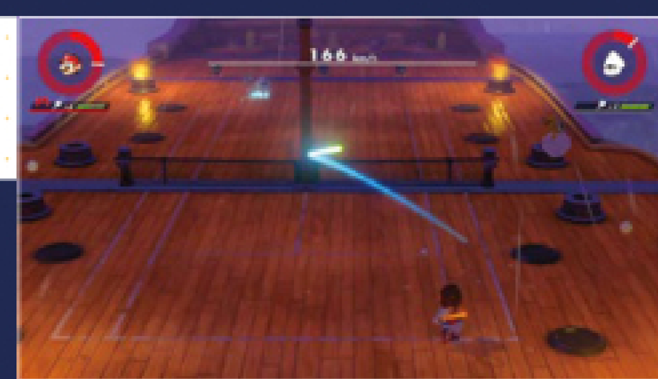
相比前两章的 BOSS，冰魔像的回球力道十足，堪比力量型角色的最大蓄力击球，如果不注意进行跑位和蓄力的话，便会被它的击球越推越远。冰魔像的另一大特点是在其中一只冰魔像击球的同时，另一只会来到玩家的头顶，从空中砸向地面，如果躲闪不及便会被扣掉 10 秒时限，因此在本关的战斗中玩家需要尽量保持移动状态，即便是蓄力也要在 BOSS 没有过来攻击时进行，不给对手留下任何破绽。



当 BOSS 露出弱点时（手背上的眼球），另一只 BOSS 会试图挡在玩家与 BOSS 弱点之间的狙击线路上，这时只需瞄准挡路的 BOSS 一直狙击便可，直到它不再挡住弱点为止。此外值得注意的是，BOSS 前两次露出弱点被玩家击中后，会召唤出许多冰块排成队列向玩家撞去，由于此时两边的道路被封，只有使用技术击球才能安全躲过，而这也是新手玩家用来练习技术击球的绝佳时机。

汹涌大海

关卡#19 海之怪物……?



通关目标	在网球对战中战胜鱿鱿
赛制	2 局 3 盘赛
球场	汹涌大海的近海
特殊奖励	无

攻关指南：本关的鱿鱿是继迷拉镜洋馆的害羞幽灵后的又一位"新人杀手"，它的 AI 比"普通"级要高，但在"很强"级之下，在实战中也会频繁使出其擅长的侧旋球和狙击等强力攻击方式，如果对技术击球以及格挡不熟练的玩家很容易便会在这里卡关。

笔者比较推荐玩家在本关采用主动出击的策略，用大范围的调球以及狙击来压制鱿鱿，迫使它减少强力的击球频率并且出现失误。当然，对技术击球较为熟悉的玩家也可以多用纵向技术击球来接球，如此能量增长的速率便要快很多。竖在球场中央的桅杆是一个制造意外的点，除了通过在关卡 #8 中提到过的调整站位的办法来预防意外状况发生外，如果玩家在场上对鱿鱿处于压制态势，还可以通过杀球点所在的位置来提前判断球是否将会碰到桅杆，具体来说只需根据杀球点的位置进行跑位即可，不用在意桅杆的存在。

如果新手玩家无论如何也无法赢下比赛的话，也可以尝试一下"邪道"路线，具体方法是只要一出现狙击的机会就立即瞄准鱿鱿的球拍攻击，由于这个强度下的鱿鱿还不具备完美破解玩家狙击的能力，多接几次便会造成球拍损坏，直接被 K.O 出局。对新手来说这也不失为一种更有效的过关办法。

关卡#20 目击！海之怪物



通关目标 在规定时间内打败汹涌大海的魔头

赛制 BOSS 战

球场 汹涌大海的远海

特殊奖励 解锁“汹涌大海”球场



攻关指南：本章的 BOSS 是鱿鱿头头，基本的攻略流程和其他 BOSS 一样，使用鱿鱿头头发射出来的墨球与其对打并消耗它的能量槽，随后使用狙击瞄准弱点进行攻击，如此反复 3 次即可将其击败。比赛用的墨球十分特殊，玩家漏接墨球不仅会扣减时限时间，而且还会在画面上短时间留下大块墨痕，遮挡玩家的视线，因此注意尽量避免漏接。

在与鱿鱿头头对打的过程中，对方会随机将一条腿伸进场内，将场地从中间竖向一分为二，在一定时间内压缩玩家的活动空间。破解方法也很简单，使用横向技术击球来跃过鱿鱿头头放置在场地内的腿，安全抵达场地另一边即可。此外还需注意的一点是，鱿鱿头头将腿伸进场内后便会频繁向玩家发动狙击，并且有时候还会瞄准球场的另一个方向，这时就需要玩家时刻注意它的嘴部，只要一看到有光芒发出并且嘴部朝向球场的另一边便立即使用技术击球转移阵地，随后再发动加速进行格挡。

当玩家使用狙击击中鱿鱿头头的弱点后，后者便会发怒，随后便会直接用腿对来对玩家发动攻击。注意甲板上出现的紫色水滴，它代表着鱿鱿头头接下来即将要攻击的位置，只要在行动中避开这些水滴便能不受影响。除此之外，还有一种呈环形移动的紫色水滴，它的出现即表示鱿鱿头头会在之后使出大面积横扫技能，看到后应当立即准备使用横向技术击球往水滴移动的相反方向跳跃。



关卡#21 连续对打挑战 高级



通关目标 不间断连续对打，直至达到 400 分

赛制 挑战关卡

球场 汹涌大海的外围

特殊奖励 龟壳球拍

攻关指南：本关称得上是故事模式中最难的关卡，不仅对手十分强大，而且桅杆的存在也给比赛增添许多不确定性。要赢下这个挑战关卡，玩家除了做到在初级、中级所提到的一些注意事项外，还需要将各个方向的技术击球掌握熟练，以用来应对突发状况和快速蓄能。本关的对手十分全能，不仅擅长变换各种各样的击球方式，而且在蓄力击球方面也做得十分出色，只要玩家露出破绽，或者因飞身救球而导致回球质量不高，对手都能抓住机会不断进行蓄力击球，压制玩家的活动空间，一旦被压制住，失误也就在所难免。

在具体的挑战过程中，不同于之前的同类型关卡，玩家要抱着赢球的目的来进行击球，切不可因为这是对打挑战而故意给对手喂容易击打的球，这样只会让自己受到更大压力。笔者推荐玩家在一开始就主动出击，多利用纵向技术击球来积攒能量，直到将能量槽攒满为止，再与对手进行对打。在对打过程中一旦出现突发状况，例如球击中桅杆或者被对手压制而出现防守漏洞，直接激发特别击球进行补救便可。之后继续利用技术击球积满能量槽，如此反复利用特别击球来弥补失误，便要保险许多。最后需要注意的一点是，在击球时不要把手柄摇杆朝左 / 右推到头，否则会有一定概率将球直接击出界外，浪费一个失误的机会，得不偿失。

炼狱熔岩岛

关卡#22 逼近的机器酷霸王



通关目标 在网球对战中战胜奔奔

赛制 2 局 3 盘赛

球场 炼狱熔岩岛

特殊奖励 无

攻关指南：本关的场地十分特殊，在比赛时会从场外源源不断地涌入大量机器酷霸王，这些机器酷霸王来到场地中央后在一定时间内便会自爆，如果不慎被爆炸波及，在短时间内将无法做出任何行动。

由于有机器酷霸王的干扰，玩家要想击败同样强大的奔奔并不是一件易事，虽然在击球时可以连同附近的机器酷霸王一起击到对面，并且后者的自爆也同样会影响到奔奔的行动，但以此作为击败奔奔的主要手段的话效率还是太低，而且球的落点并不是完全可控。考虑到奔奔相比前一个关卡的对手，虽然更加擅长防守但击球的实力较弱，因此笔者建议玩家在攻关时以技术击球为主打，快速积攒能量值，当奔奔打出杀球点后立即瞄准它的球拍使用狙击，一切以破坏对手球拍作为行动的主要目的，如果顺利的话很快便能将奔奔 K.O，从而避免与机器酷霸王大军做过多纠缠。





关卡#23 打板挑战 高级

通关目标	在规定时间达到 1000 分
赛制	挑战关卡
球场	堡垒前的练习场
特殊奖励	烈焰球拍



攻关指南：本关的攻关指南和前面的初级以及中级挑战基本相同，但由于目标分数提升到了 1000 分，因此相比前面的关卡更考验玩家的操作技巧。要想完成本关的挑战，玩家必须严格控制自己的失误率，避免出现因没击到板子或者漏拍而被扣除限制时间的情况发生。在击球时，尽量保证每 3 拍便能命中一次带有五角星标志的板子，这里一个小窍门是使用高吊击球可以直接将球击到最后一排，因此只要看到最后一排刷出了五角星板子后，便可以直接利用高吊击球将其命中。这种方式保证了在命中五角星板子的同时，附近的其他板子也不会被波及，随后便能发动狙击将剩余板子一网打尽，一口气获得大量分数。此外，除了最后一排外，第一排的板子也十分容易命中，在选择五角星板子时，最好在这两排板子之中寻找目标，效率更高。

关卡#24 回击得分挑战 高级

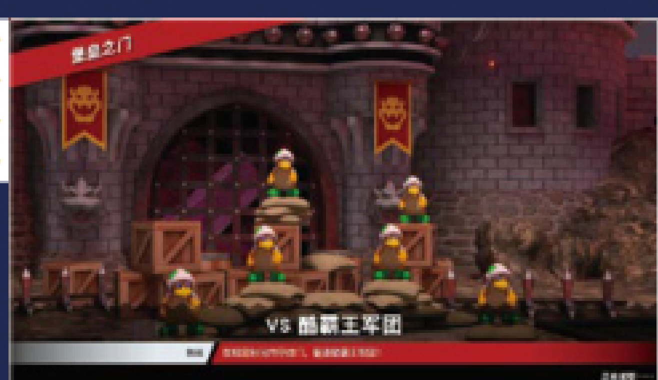
通关目标	在 3 次失误之内获得 30 次回击得分
赛制	挑战关卡
球场	通往堡垒的道路
特殊奖励	无



攻关指南：本关的对手是以防守著称的汪汪，因此一直以来面对此类型的挑战关卡所使用的击球套路也要有所改变。当汪汪来到网前时，仍然可以使用高吊击球来应对，但当汪汪回到底线时，就最好避免放小球，推荐用球速更快的平击球击向汪汪不在的另一个半场，如果时间上还有余裕的话，建议在平击球的基础上进行蓄力，以尽可能地增加球速，彻底断绝汪汪的接球可能。最后还要注意的一点是，本关的对手会频繁地使用狙击发球，在格挡时要注意回球方向的控制，避免将球格挡到汪汪的附近。

关卡#25 VS酷霸王军团

通关目标	在规定时间内驱逐酷霸王军团
赛制	挑战关卡
球场	堡垒之门
特殊奖励	无





攻关指南：本关共分为三个阶段，前两个阶段大同小异，都需要用球拍将酷霸王军团发出的攻击原样奉还，每击倒 10 名敌人便能进入到下一个阶段。第一阶段的敌人会扔出锤子作为攻击手段，由于锤子的体积较小，并且飞行的弧线较高，玩家最好提前锁定其中的一枚，等待它即将落到地面时再将它击出。第二阶段敌人的攻击手段则是较为常规的火球，但不时也会有使用狙击发射快速紫火球的敌人出现，使用加速配合格挡令其原路返回吧。

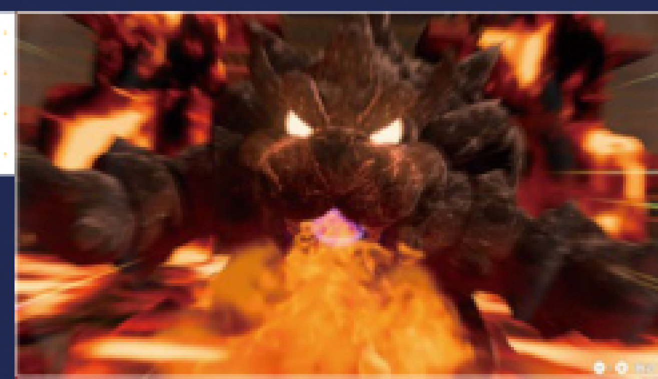
玩家每击倒一名敌人，地面都会刷出杀球点，只要能量充足，便可以连续利用杀球点并结合狙击精确制导，一口气干掉大量敌人。此外，由于第一阶段的锤子具有很大的迷惑性，初上手的玩家很难利用这些飘忽不定的道具命中敌人，建议此时优先瞄准站在木箱高处的敌人，面对后者只需使用高吊击球便有很大概率能够一击命中，之后再利用刷新出来的杀球点干掉剩余的敌人。

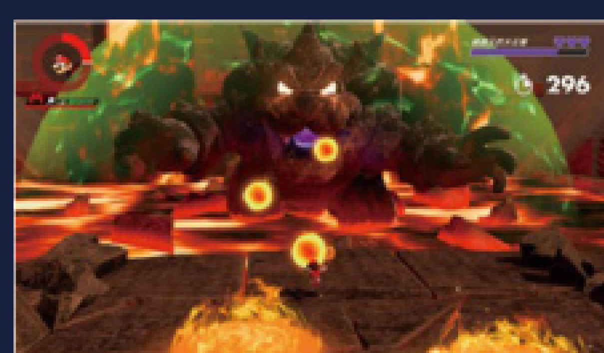
第三阶段面对的主要敌人是生气石头，它的主要进攻方式是利用两侧炮台发射的弹头杀手来攻击玩家，弹头杀手的体型巨大，而且每一发的威力都相当于一次狙击，只有利用格挡才能将其安全击回。与此同时，此阶段下的场地内还会出现关卡 #22 中登场过的机器酷霸王，它们的自爆会在一定程度上干扰玩家的格挡，但只要多注意跑位便问题不大，完全可以将其无视。最后值得注意的是，由于弹头杀手的速度不快，如果剩余时间充裕的话，建议尝试一下在不使用加速的状态下直接进行格挡，这对于以后联机的对战很有帮助。



关卡#26 热战！宝物守护者

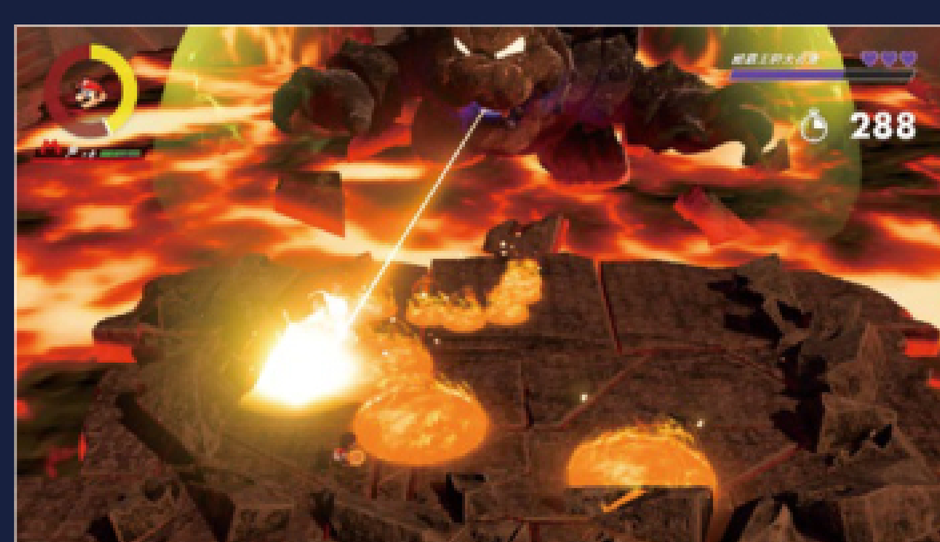
通关目标	在规定时间内打败炼狱熔岩岛的魔头
赛制	BOSS 战
球场	酷霸王的堡垒
特殊奖励	解锁“炼狱熔岩岛”球场





攻关指南：本章的 BOSS 是酷霸王的大石像，它的攻略流程和其他 BOSS 一样，通过削减紫色能量槽来令其露出弱点，随后便能对弱点进行攻击并减少对方的血量。在第一阶段下，酷霸王会连续朝前方吐出许多大火球，这些大火球一旦落地便会形成一滩岩浆，玩家触碰到的话剩余时限便会直接扣减 5 秒，因此尽量将大火球全部击回。对于一些相隔较远的火球，如果在正常情况下来不及接的话只要利用好技术击球便问题不大。使用火球命中酷霸王的大石像后便能令它的能量槽不断减少，等到能量消耗完毕后，酷霸王的大石像便会朝玩家所在的位置发射一束射线，此时便需要通过不断走位来躲避这束射线的追踪。值得注意的是，射线所经过的地面会冒出岩浆阻挡玩家的移动，因此在走位时一定要规划好路线，给自己留有一定的余地，切记避免出现被岩浆和射线两相夹击而走投无路的情况。

如果玩家在一定时间内没有被射线击中，酷霸王的大石像便会使用狙击，释放出一记球速极快的紫色大火球，这里最好配合



加速将其格挡回去。随后伴随着空中落下的岩浆，地面也会随机出现杀球点，只要尽快站上杀球点，瞄准 BOSS 口中的紫色水晶使用狙击，便能令其减少一格血量。

后面的流程和第一阶段差不多，只不过有两点还需注意：首先，每次在血量减少一格后，BOSS 都会向玩家喷射火焰，在第一次受到伤害时，火焰喷射的位置是固定的，且在每次喷射时都会有较为明显的提示（嘴边冒出火焰）。而在第二次受伤后，BOSS 会一边喷射火焰一边转头，令火焰喷射的范围覆盖全场，此时玩家要做的便是等待火焰流接近身边时立即往反方向推动右摇杆，便能利用技术击球从空中跃过喷射而来的熊熊烈焰。

第二点需要注意的是在 BOSS 第二次召唤从天而降的岩浆时，岩浆的数量和密度要明显高于第一次，并且地面的杀球点往往会出现在离玩家较远的地方，如果不能及时赶到杀球点对 BOSS 的弱点进行狙击，BOSS 便会恢复部分紫色能量从头来过，如此就要浪费不少时间。如果玩家此时能量槽已经蓄满，建议直接发动特别击球来攻击 BOSS 的弱点，而即使能量槽没有蓄满也没关系，只需在杀球点出现后立即发动加速效果，便能赶在 BOSS 恢复能量之前赶到杀球点。



海洋体育场篇

关卡#27
决战！圣德芬杯

通关目标	在网球对战里分别战胜瓦力欧 & 瓦路易吉、路易吉
赛制	组队对战 & 单人战
球场	海洋体育场
特殊奖励	解锁“海洋体育场”球场



攻关指南：本关会有两场战斗，第一场战斗是双打比赛，玩家将会控制桃花公主，与菊花公主一起迎战瓦力欧 & 瓦路易吉组合。双打比赛最重要的地方在于各司其职，千万不要想着把所有接球都一个人承包，信任队友是赢下这场比赛的第一要义，更何况菊花公主的 AI 等级不低，玩家如果在前场的话完全可以将一些角度刁钻的球留给菊花公主解决。此外还要注意的是，在双打比赛中两名角色是共享能量槽的，而菊花公主有时也会使用加速和狙击等消耗能量值的行为，因此玩家要随时关注能量槽的剩余情况，避免想要发动狙击或者技术击球时没有能量的情况出现。

第二场战斗是单人战，对手是路易吉，如果已经在之前的关卡中将格挡、技术击球的发动方式练习熟练的话，这场战斗便没有太大的难度。在战斗中路易吉会较为频繁地发动狙击，玩家可以先采取守势，用格挡慢慢消耗对手的能量，再利用 AI 不擅长防御狙击的弱点大胆进攻吧！

关卡#28
最后的战斗！最凶和最强



通关目标	打败酷霸王
赛制	BOSS 战
球场	泰阳神殿的中枢
特殊奖励	无



攻关指南：本关是故事模式的最后一个关卡，玩家将和最终 BOSS 酷霸王来一场终极对决。虽说是最终 BOSS，但酷霸王依然只有 3 格生命值，攻略的方式也和前几个 BOSS 相同。在第一阶段，酷霸王会在身前召唤出数个紫色火球，这些紫色火球会不断向玩家发射小火球，玩家需要利用球拍将这些小火球一一击回并命中紫色火球才能将其消灭。每减少一个紫色火球，酷霸王的能量条便会削减一部分，当紫色火球被全部干掉后，酷霸王身边的绝对防御便会消失。紫色火球的位置从高到低分别需要使用高吊击球、上旋球、平击球来进行回击才能命中。防御消失后，酷霸王会拿起球拍与玩家进行对打，注意对方每一击的效果都相当于一次狙击，但由于球速不算太快，并且作为球的紫色火球体积巨大，相信一路走过来的玩家就算不发动加速也能轻松格挡下来。经过数回合的对打后，地面便会出现杀球点，此时便可以瞄准酷霸王的球拍发动狙击，只要命中即可令其减少一格血量。

每当酷霸王损失一格血量后，便会进入狂怒状态，在此状态下会连续召唤龙卷风和冲击波对玩家发动大面积攻击。龙卷风的运行轨迹有一定的规律，先往左右横向位移，再往前进行纵向移动便能无伤躲过，实在躲不过的玩家也可以使用技术击球从空中跃过龙卷风的攻击。至于冲击波则只能使用技术击球来进行躲避，此外在第二次发动冲击波之前，酷霸王会召唤出一团圆形的火焰覆盖在地面的某处，压缩玩家躲避冲击波的走位空间，注意在发动技术击球时尽量避免往圆形火焰所在的方位跳跃。

掌握了以上规律，BOSS 的第二阶段与第三阶段所使用的手段便大同小异了，惟一值得注意的有两点，第一点在第二阶段后，BOSS 召唤在身前的紫色火球的个头大小不一，个头大的紫色火球能够抗住玩家两次攻击，而小紫色火球只要被击中便会消失。第二点需要注意的地方是酷霸王在最后一次（即仅剩一格血量）与玩家对打时出球的速度比前两个阶段要快不少，这里建议玩家使用加速效果来进行格挡更为保险。





高手成长之路

控制了能量就等于控制了比赛！



在标准玩法下，比拼能量的多少可谓是比赛最重要的一环，它决定了玩家在比赛中使用特殊能力的持续时间，而这些因能量而带来的特殊能力是比赛最重要的一个胜负手。因此，在比赛双方的实力相差无几的情况下，谁的蓄能速度快，谁便能在比赛中占到更大的优势，有时甚至会对对手产生压制，使双方的能量差距越拉越大，在高水平比赛中，能量差距便是双方实力差距的一个重要体现。

◀就连比赛后的技术统计里也出现了能量的高低比较，重要性可见一斑。

以下是消耗能量的特殊能力一览表

编号	特殊能力
1	狙击
2	加速
3	技术击球
4	特别击球

以下是能够积攒能量的手段

编号	积攒能量的手段	蓄能效率
1	连续对打	小
2	蓄力击球	中
3	格挡	中
4	完美发球	大
5	技术击球	大

通过以上两表可以看到，相比易使用、消耗能量无上限的特殊能力，游戏虽然有多种积攒能量的方式，但其中许多都对玩家的操作有一定要求，而且往往承受的风险与蓄能效率成正比。因此如何比对手更快地蓄能，是游玩本作的玩家都需要研究的课题。针对能量管理，从笔者目前在锦标赛中的体验来看，玩家想要占据能量优势，有两种思路可以借鉴：

第一种思路可以称之为“技术击球”派，主要通过技术击球这种风险高但收益也更大的击球方式来快速积攒能量槽，由于要经常使用技术击球，玩家使用其他需要消耗能量的击球方式的机会较少，此消彼长，高手的话经常可以在比赛开始后的第 4 个回合左右便蓄满能量槽。

第二种思路则是“激进”派，通过各种手段压缩对手的蓄能空间，使其无法正常地积攒起足够能量来与玩家抗衡。当然，为了压制对手，对玩家自身的能量消耗也比较大，狙击和特别击球是这个派别常用的招数。

这两种思路孰高孰低姑且不论，但都体现了能量管理的重要性，从中延伸出来的各种玩法和细节操作都十分值得深究，本篇攻略也只是抛砖引玉，以后随着版本的变化，还有更多更好的打法有待玩家的发掘，而笔者也将在今后的杂志上为大家进行分享。

接球范围与角色选择

接球可以算是本作最基础的基本功，别看它很简单，但要在紧张的比赛中做好每一次接球仍然十分考验玩家的心理素质。在高水平的比赛中，对手不会长时间使用同一种球路，击球的落点也往往会落在玩家感到不舒服的位置。即使是防守型角色，如果不根据时机来跑位的话，即便利用广阔的接球范围接到了来球，质量往往不会很高，甚至还有可能触发飞身击球，给对手创造扣杀的良机。

除了尽量使用互相克制的球种来应对对手（尤其是力量型角色）的蓄力击球外（基本击球克制关系表详见前文），面对对手的大范围调球，最好不要等待球被击出后再进行跑位，如果来球的方向落在己方所在的半场还好，但落在另一边的半场就很难用通常的击球方式接到球。如果玩家使用的是如汪汪和酷霸王 JR. 这样身形高大、接球范围广阔的角色还好说，只需保持位于发球线附近即可游刃有余，但如果是对于大部分速度型和技巧型角色来说，在与高手对战中，如何正确地将球接回去就成了头号难题。许多新手习惯用加速来接自己接不到的球，这其实是一个误区，虽然看似能接到许多球，但以能量管理的角度来看就完全不划算，在现在这个版本下一旦能量被压制，那么比赛便很难翻身。



▲在水平相近的比赛中，率先被触发飞身击球的一方往往会瞬间落入被动局面。

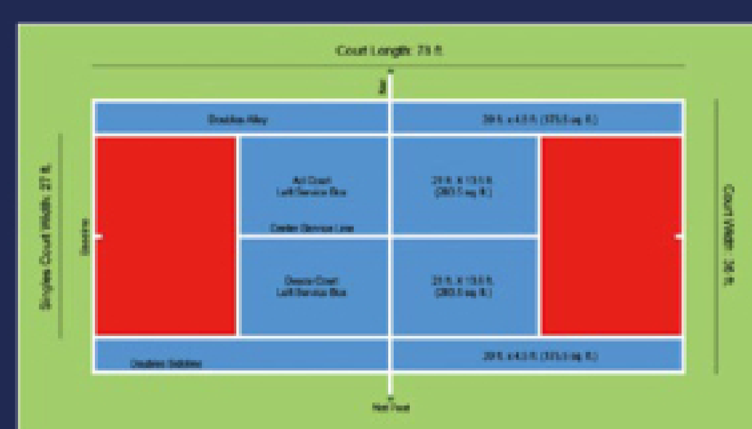


▲速度型角色往往接球范围较小，需要用速度来弥补，但这对玩家的操作要求很高。

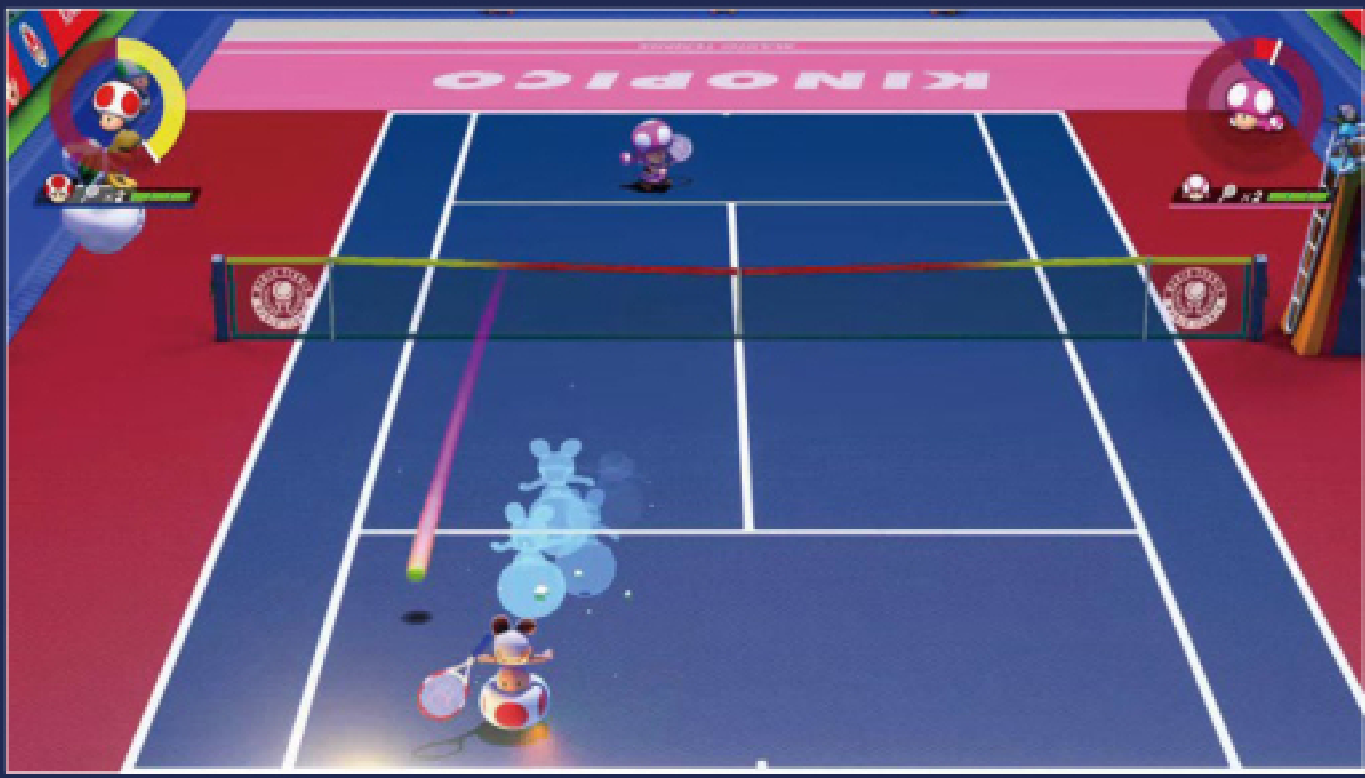
另一个问题在于，接球范围较小的角色在接球时究竟应该站在哪里？要知道，在和高手对战，尤其是对方还选择了力量型或者防守型角色时，使用速度型或者技巧型角色是要吃很多亏的，这也是当前版本的设计不太平衡所致（任天堂官方在最新的补丁中已经开始进行角色平衡性方面的调整），那么在实质性的调整之前，笔者的建议是最好不要在锦标赛中选择此类角色。当然，如果说某些角色实在是你的菜，这就意味着你必须要付出比对手更多的操作来弥补天生的劣势。

关于接球范围较小的角色最佳站位，笔者比较推荐中线标记到发球线之间的无人区和反手区，不推荐将站位提到发球线附近的理由是，这种类型的角色很难在网前对球进行有效拦截，特别是对那些打对角的球路来说，要想提前拦截除非位置极好，否则基本不可能。

经过笔者的测算，速度型角色从球场的一端横向抵达另一端需要耗时 6 秒，而一个速度较快的上旋球从击出到落地只需 4 秒左右，其中的时间差大概有 1~2 秒，当然，比赛中这种极端的状况很少出现，使用速度型角色的玩家也不会傻到不进行提前跑位，但就算提前跑位能够弥补这个时



▲网球场上的无人区和反手区。

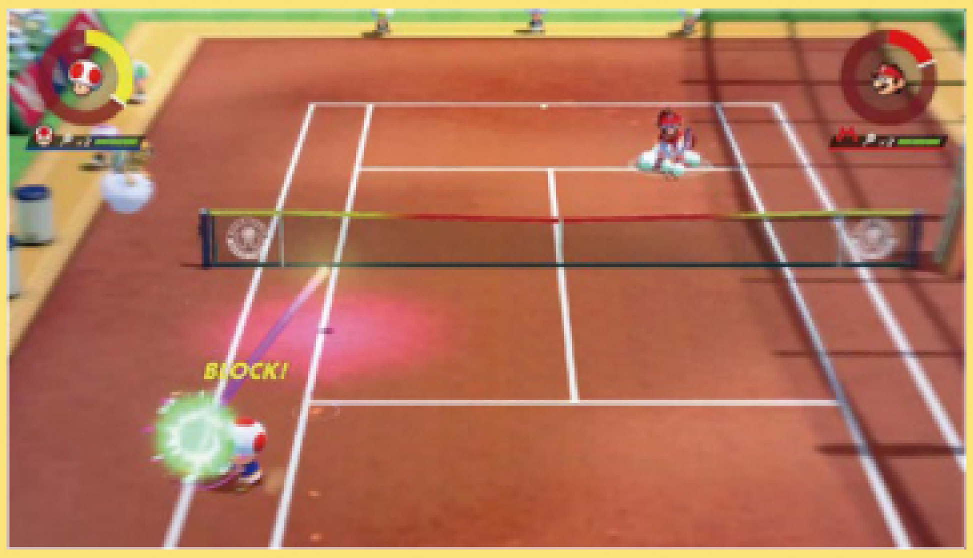


▲速度型角色向后技术击球的判定范围意外地广阔。

间差，给玩家留下的可蓄力时间几乎便没有多少了，这也是为什么速度型角色很难打出最大蓄力击球的原因。前面已经为大家列出了比赛中能够积攒能量的手段，既然速度型角色无法使用蓄力这种方式，而多拍对打积攒能量的速度较为缓慢，那么剩下的就只有技术击球这一条道路可走了。

在前文的角色解析中，笔者就曾推荐使用速度型角色的玩家要多用纵向技术击球来积攒能量。令人意外的是，此类型角色的向后技术击球的判定范围均十分广阔，无论来球的落点是左还是右，只要不是过于接近底线的左右两个端点，向后推动右摇杆便能有很大概率成功发动完美技术击球，无需预判球的落点并为右摇杆加上左右方向。而这也是为什么笔者推荐玩家将站位放在无人区和反手区之间的原因——只需稍微前进即可接小球，向后又可随时发动技术击球来接底线球。这样至少能够保证玩家在面对角色被克制的情况下，通过以技术击球为主的能量收益，依然保有翻盘的可能。

善用狙击与特别击球



▲在目前版本中格挡的高成功率让狙击和特别击球的使用频率骤降。

狙击和特别击球都是能够给对手直接造成“杀伤”的击球方式，这里的杀伤指的是球拍耐久度的下降，由于K.O规则的存在，有时候将对手直接K.O要比打满7局来得轻松许多。然而，狙击和特别击球并不是万能的，在高水平比赛中，它们很容易便能被对手配合加速格挡下来。格挡既不消耗球拍的耐久度，也不会消耗太多能量值（如果时机拿捏得较为准确甚至可以不用发动加速效果），它的存在让狙击和特别击球的性价比下降了不少。

相信不少锦标赛玩家都有过这种体验，越是到后面几轮，狙击使用的频次就越低，许多玩家宁愿在杀球点上使用蓄力杀球，也不愿浪费能量值去发动一次有很大概率被格挡回来的狙击。不可否认目前版本由于格挡的强势，让玩家倾向于用球路的变化和技术击球来与对手慢慢“耗”，但从宏观上来看，只要操作和时机拿捏得当，狙击和特别击球仍然能够排进最有效的击球方式之列。

在讲狙击之前我们先来说说特别击球，特别击球由于破坏性强，发动简单，在目前与人对战中仍然有不少玩家使用。虽然它依旧可以被对手格挡下来，但即使格挡成功，也会被球的威力击退一段距离。这段距离十分关键，发动特别击球的一方可以趁机朝对手所在位置的相反方向放小球，一般情况下不使用加速或者技术击球很难接到，即使接到了球，原先积攒的能量也会下降不少，而发起方至少仍然保有发动狙击所需的能量。一旦建立了能量差，在双方实力接近的情况下落后的一方便很难翻盘了。



▲在特别击球被对手格挡后立即朝另一个方向放小球是个十分有效的得分套路。



▲若狙击的发动方式得当，对方使用格挡所消耗的能量值必定大于玩家使用狙击所消耗的能量值。

在特别击球有如此高收益的可能下，玩家在比赛的思维模式就需从“比拼谁的能量攒得快”转变为“尽量不要让对方先攒满能量槽”，前者的比赛方式就是通过技术击球和球路变化慢慢“磨”，后者则是想方设法地消耗对手的能量值，使其永远也达不到发动特别击球所需的满能量状态。那么如何才能主动消耗对手的能量值呢？这时便是狙击出场的时刻。

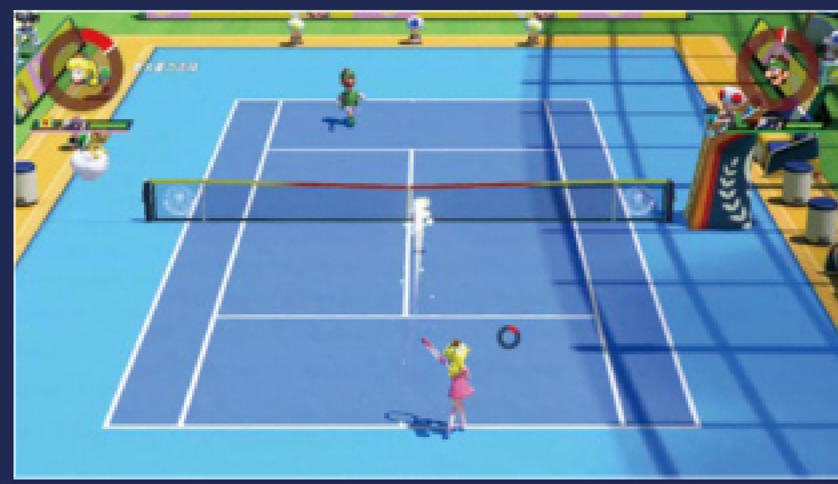
相比特别击球，发动狙击所用的能量更少，虽然需要杀球点才能发动，但只要能量达标以及对手不使用技术击球，杀球点出现的频率还是很高的。要想通过狙击来建立能量优势，在发动时至少要做好两点：第一点是瞄准要快，第二点则是击球落点的选择。关于第一点，大家要知道，发动狙击所消耗的能量分为两部分，第一部分是固定的，第二部分则是根据玩家瞄准时所用的时间长短来决定的。因此玩家所要做的便是尽量压缩第二部分的所消耗的能量，甚至做到零消耗。这对玩家的操作有一定的要求，熟练的玩家可以做到在发动之前就开始进行预瞄，瞄准界面一出现便迅速将准心移至理想位置并将球击出，这里比较推荐使用陀螺仪而非摇杆来瞄准，速度更快。除此之外，瞄准快还有一个好处就是可以打接球方一个措手不及，运气好的话可以赶在对手发动加速之前直接得分。

除了瞄准要快之外，狙击对击球落点的选择也十分重要，一个好的落点可以让对手消耗更多使用加速所需的能量，此消彼长，便能形成能量优势。但如上文所说，要同时完成快速瞄准以及击球落点的优化可不是一件易事，最理想的状态是将击球落点的判断放在发动狙击之前，这样才能保证发动狙击所消耗的能量降到最低。具体做法是在准备发动狙击时提前观察对手的位置，如果对手处在球场的中间区域，那么此时最好不要发动狙击，利用侧旋球将对手调至球场的一边后，再发动狙击瞄准另一边即可。

最大蓄力击球与进阶操作方法

虽然在高水平的实战中，玩家没有太大的时间和空间的余裕来使用最大蓄力击球，但一旦出现机会，这种击球方式便可能一举扭转比赛的局势。要使出最大蓄力击球，最困难的地方在于这种击球的蓄力时间较长，且在蓄力时无法自由移动。要解决这个问题，必须提前对对手可能击打的方向进行预判，提前蓄力。但如此一来，同是承担对球路预判错误的风险，玩家使用最大蓄力击球所获得的收益要明显少于技术击球，是一笔不怎么划算的买卖。因此笔者比较推荐玩家等待另一种情况出现，即抓住对手因勉强接球或是吊高球而出现击球质量下降之时使用，由于这种情况下球速一般不会太快，玩家便有充足的时间进行最大蓄力击球。


▲基本击球的最大蓄力版本的特征是球路的彩色光带上会多出不少特效。


▲放小球的最大蓄力版本。

在使用最大蓄力击球时，除非玩家使用力量型角色，否则笔者不建议选用平击球和上旋球作为最大蓄力击球的球种，相比之下，高吊击球和放小球的最大蓄力版本对真人对手更有效。高吊击球的最大蓄力击球版本增加了球速和高吊弧度，几乎弥补了此类球种的最大缺陷，对手在没有准备好的情况下很容易判断失误。放小球的最大蓄力版本则是伴随有极强的旋转，一旦落地便不会再次弹起，同样是一个迷惑对手的强力球种。

具体到操作上，在正常情况下只要按住 X 键蓄力至最大，然后配合左摇杆朝上或朝下即可分别发动高吊击球和放小球的最大蓄力版本，但实际上游戏还内置了另一种更简单的操作方式。在比赛中想要使出高吊击球的最大蓄力版本时，只需按住 A 键蓄力至最大，然后再按下 B 键即可。而如果想要放小球，只需将操作方式反过来，按住 B 键蓄力，再按下 A 键施放。这种操作方式无需使用左摇杆，而空出来的左摇杆还可以用来把控击球方向，十分有效。

技术击球助你称霸球场！


▲完美技术击球是本作提升能量最快的方式，没有之一。

在当前的游戏版本中，技术击球无疑是锦标赛中最流行、最强势的一种击球方式。其实从正常情况来说，使用技术击球会伴随着很大的风险，尤其是能够增加能量的完美技术击球，但它为玩家带来的能量收益实在是太可观了，以至于两相对比之下，承担风险也就算不上什么了。

毫无疑问，完美技术击球是本作中提升能量最快的击球方式，它产生的收益是如此巨大，以至于不少玩家都自动忽略了它最初被设计出来的作用——跨越大范围接到对手的击球。在如今的锦标赛中，不乏许多发动技术击球频率在 80% 以上的玩家，几乎每一次接球都用技术击球来完成，从对手的视角看过去，对面就像是一只上蹿下跳的猴子，不断在场地中跳来跳去，离玩家印象中的网球比赛相去甚远。


▲纵向技术击球。

说了这么多，那么到底该如何将发动技术击球的风险降至最低呢？这个答案并不固定，目前成熟的打法也很多，笔者在这里推荐一种较为流行的打法。这个打法在前文的角色解析和关卡攻略中都曾侧面提及过，是一个以纵向技术击球为核心的打法。简单来说，比起横向技术击球，纵向技术击球所受的风险要小得多，因为横向技术击球一旦对对手出球的方向判断错误，那么等待玩家的也就只有失分这一个结局。而纵向技术击球却不然，由于球场的特殊性，纵向技术击球所覆盖的击球范围相当广阔，即使玩家对对手的球路判断错误，最多也就是使出一个不完美的技术击球，消耗一定的能量值而已，直接丢分的情况很少出现。因此，这个打法要求玩家尽可能地利用纵向技术击球低风险，高收益的特点，在比赛中采取主动上网策略。由于玩家主动上网，一般情况下对手都会吊高球或者瞄准底线打长球，这时便可以尽情使用向后技术击球了。接球成功后再次回到网前（当然也可以等待对手的下一次击球，使用向前技术击球上网），看情况继续向后技术击球，如此反复 3~4 次左右，能量槽就会蓄满，战术的目的也就随之达成。


▲向前技术击球所击出的小球。

这个打法虽然厉害，但凡事没有绝对，在使用纵向技术击球时玩家要注意防备两点，第一点是在向后技术击球时防备对方放小球，在向前技术击球时防备对方吊高球，这两种情况都是一个失分点；第二点则是一定要在有一定能量的基础上再使用技术击球，否则一旦没能触发完美技术击球，回球质量将会变得极差（回球高且慢），直接将优势送给对手。第二点就不必说了，针对第一点，前文也说过，要想触发完美技术击球，必须在对手击出球的那一刹那使用正确的技术击球才能成功，但根据笔者的自身体会，在使用纵向技术击球时触发完美的时机其实相当宽松，玩家完全可以在看清对手击球的球路后再发动技术击球，当然这个时机也不能太晚，具体的边界就要靠各位在比赛中慢慢摸索了。

此外，相信不少玩家已经有所体会，不同的技术击球方式所击出的球路是不同的，同时还可以通过左摇杆来控制回球的方向，这就给技术击球赋予了除积攒能量以外更多攻击作用。在本篇攻略的最后，就为大家总结并列出这些击球方式所对应击出的球路，方便大家在比赛中随机应变，使用最适合自己的球路来战胜对手。

技术击球球路一览表

技术击球	回球
向左 / 右技术击球	侧旋球
向前技术击球	小球
向后技术击球	平击球



空洞骑士		Team Cherry	NS
Hollow Knight		动作	中文版
2018年6月13日	本地1人	无对应周边	
售价为15.99美元			

※steam版已发售
对应版本：1.3.2.9
通关时间：30小时

攻略透解 GUIDE THROUGH

《空洞骑士》是一款融合了《黑魂》、《恶魔城》元素的平台动作游戏，复杂贯通的关卡与硬核的战斗是本作最大的特色，2D手绘动画与独特的黑暗风格艺术设计也令人眼前一亮。去年登录Steam平台本作便得到了一致好评，而这期便为各位带来本作NS版的完整流程攻略，助你在掌机上仔细体验这款佳作。

系统讲解

操作列表

左摇杆/方向键	移动
右摇杆	向上/下看
-	物品栏
+	暂停菜单
Y	攻击
X（按住）	梦之钉
A	使用灵魂能力
B	跳跃
L	地图（双击为详细地图）
R	快速施法
ZL	超级冲刺
ZR	冲刺

战斗方式

本作的战斗方式比较简单，分为普通攻击、蓄力攻击、灵魂攻击（部分能力需要探索获得），不同的攻击方式结合方向键会有不同的效果。

普通攻击

普通攻击是作战的主要输出手段，在攻击敌人时不仅会产生击退效果，角色本身也会轻微后退，因此跳跃时向下攻击产生判定角色会向上浮空一段距离，利用下劈浮空这个技巧可以度过一些险恶的场景机关。

蓄力攻击

通过按住攻击键可以蓄力，松手后配合方向键与冲刺键会有不同的招式，主要应对一些输出时机较短的强力敌人。蓄力时如果受到伤害，蓄力则会被打断。

灵魂攻击

灵魂攻击也就是本作的法术攻击，因为积蓄灵魂需要依靠普通攻击，所以大部分情况下实用性不强，但配合好护符也能发挥出强大的威力。

地图探索

游戏中需要购买地图才能解锁该区域的地图功能，地图上所有连接的区域都可以通过，但许多都是单向道或者需要从另一头击打机关或者打碎墙壁才能打通路线。

长椅

长椅类似于“《黑魂》系列”的篝火，不仅会保存复活的位置，更换护符也必须在长椅处进行。一个比较实用的小技巧就是利用退回主菜单再进入游戏会回到长椅所在的房间，算是变相的“返回骨片”吧。

后期解锁了拥有传送能力的“梦之门”双向传送功能后，探索就更为方便了。

护符

游戏共有40个护符供玩家选择，不同的护符所需凹槽数量不同，玩家可以通过护符槽来增加上限，最大可扩展至11。最后一个护符可以放置超过凹槽数的护符，需要反复确认5次才能装备，这样做的代价便是受到的伤害翻倍。

护符除了基本的属性外，护符结合还能发挥出特殊的效果。

© 2015 Team Cherry. All rights reserved

防御者纹章

搭配发光子宫可以使苍蝇变成爆炸形态。
搭配吸虫之巢会改变技能复仇之魂的形态。
搭配蘑菇孢子可以使回血时产生爆炸。



乔尼的祝福

搭配蜂巢之血可使蓝色生命值自动回复一格，但是回复的时间加倍。

乌恩之形

搭配蘑菇孢子或巴德尔之壳可改变外形。
搭配快速聚集可以增加移动速度。

编织者之歌

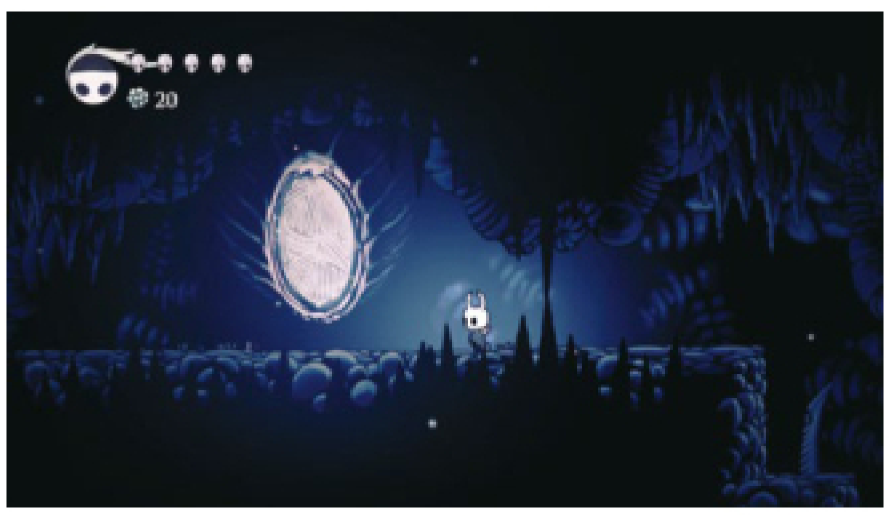
搭配幼虫之歌后蜘蛛的攻击会补充灵魂。
搭配飞毛腿后蜘蛛的移动速度加快。

全结局完成率106%流程指南

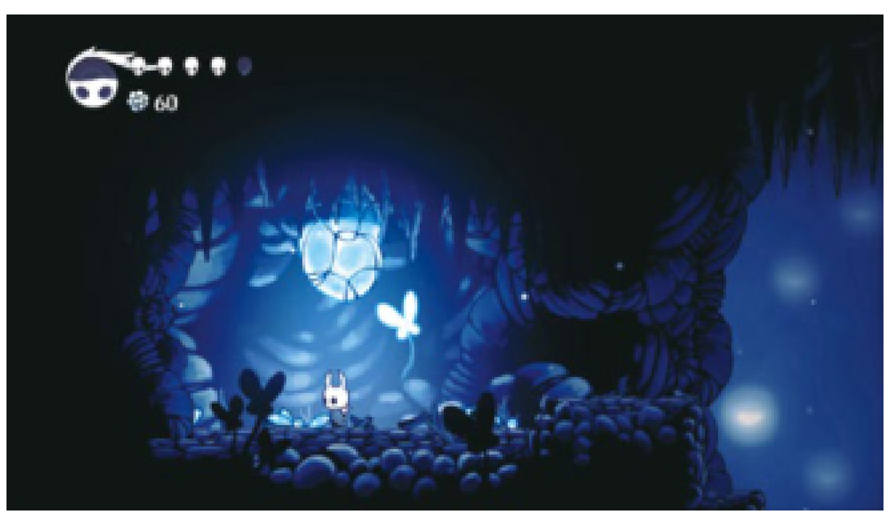
下文不包含与完成率无关的换金道具收集，其中低语之根的收集并不是必须，并且经过的区域地图上会自动标注，因此同样不包含所有低语之根的位置。毛毛虫的收集在后期地图上会全部标注，可到时候再补齐。
完成率之中的敌人图鉴请参考后文成就部分。

国王山道

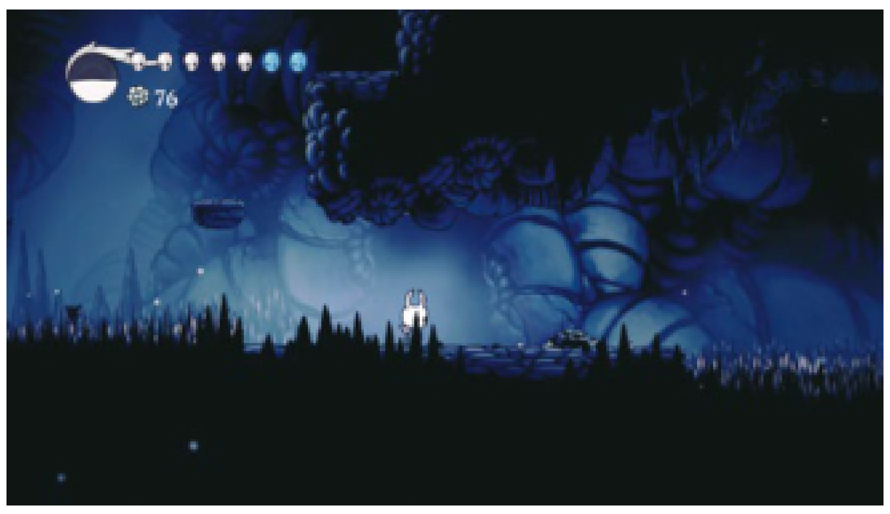
出生点往左走会有一个隐藏房间，内有金币石。之后顺着道路一直朝右走，击杀了两只爬虫后尽头会遇见金币石，随后利用平台往左上角前进，会遇见第一个检查点。



通过检查点后朝左下方向前进，打碎石门进入隐藏房间，跳上平台能看到一个金币石，攻击时小心顶部落下的石锥。离开隐藏房间后利用平台向上移动，途中会有飞行的反击蝇。到达上方后左侧会有蓝蝶虫茧，击破后可以获得两层护盾，接着朝右前进。



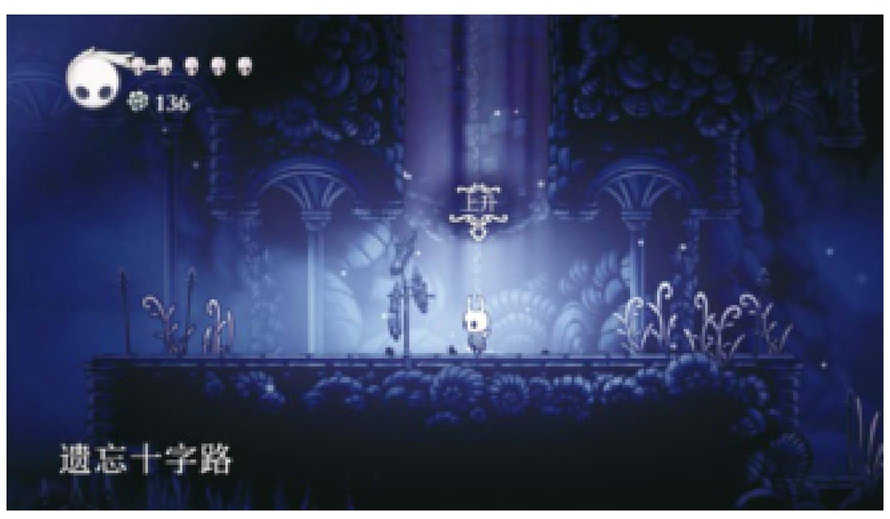
地面裂开后落到下方，跳过三个平台后直接从右侧边缘落下，进入右侧边缘可以发现一个金币石。金币石右侧是一排尖刺，利用下劈浮空的方式通过会遇见一个检查点，打开宝箱可以获得亡者之怒。从宝箱右侧落下可以回到第一个检查点，再次从坍塌的位置落下时紧贴着左侧墙壁可以进入隐藏房间，内有金币石。离开坍塌的区域后打碎巨大的石门到达下个区域德特茅斯。



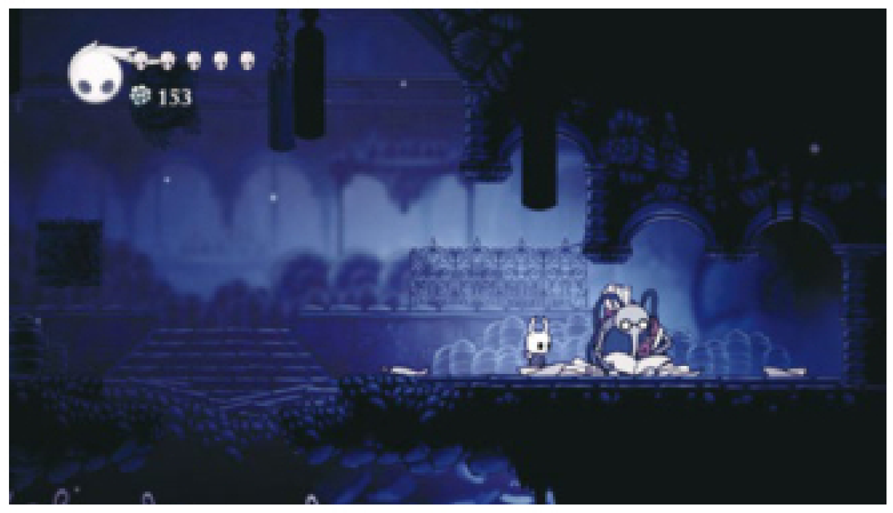
▲右侧利用下劈浮空通过尖刺。

遗忘十字路

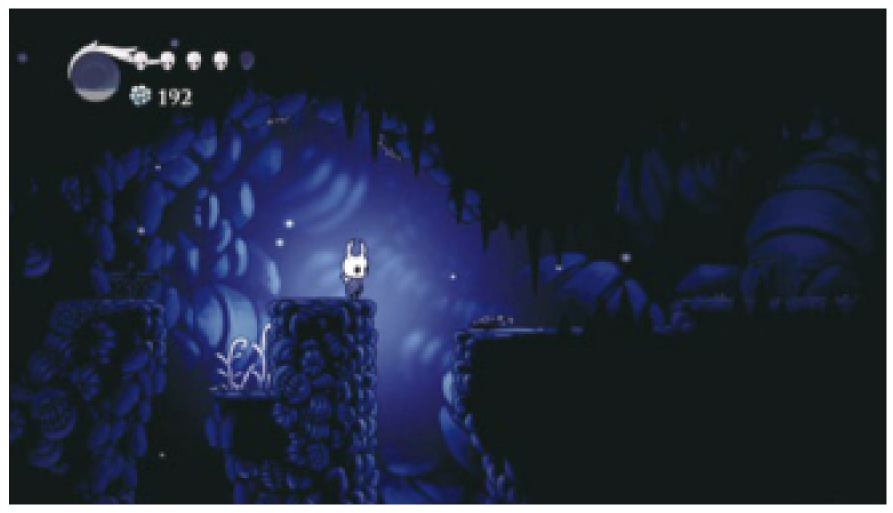
到达大本营后与虫长者对话，在长椅上休息可以恢复生命值、更换徽章以及刷新地图上的敌人，之后从大本营的右侧的井落下到达遗忘十字路。
下来后右边是黑卵圣殿，可与奎若对话，下方有一只躯壳和金币石，然后走左侧离开当前场景。



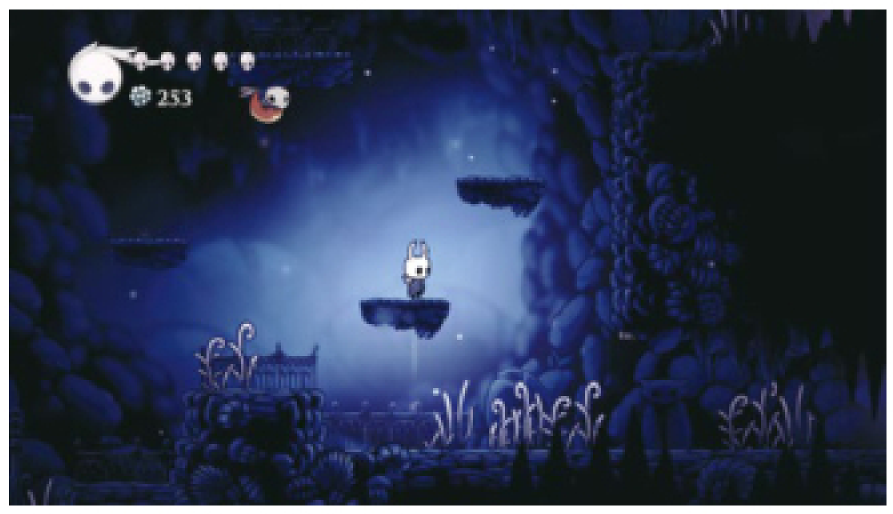
十字路左侧的房间是一个巨大的竖直区域，直接落到最下层，到达下方的房间会遇见制图师，此处消耗 30 枚硬币可以获得当前大区域的地图。之后建议原路返回大本营，此时会开启地图商店，花费 120 金币购买羽毛笔后可以记录探索过的区域。



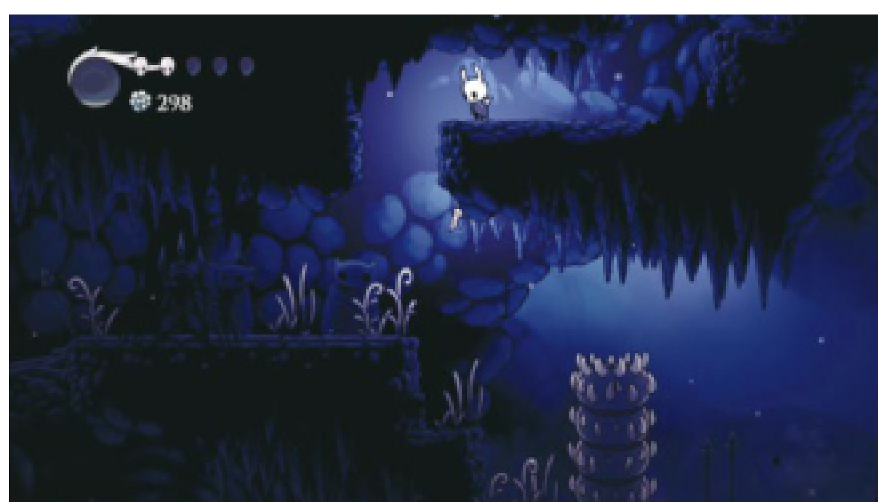
回到制图师处，从左下角离开进入房间可以解救毛毛虫 #1，再次返回制图师处从右下角离开，朝地图上牛头标识的位置前进。到达下一个房间后，直接跳上平台能看到三个金币石，金币石右侧的墙壁打碎可以开启隐藏通道，尽头还有一个金币石。



从金币石右侧落下，右侧的房间会有回复灵魂能量的温泉以及长椅，回复后出来会触发一场强制战斗，需要消灭三只蜜蜂才能打开闸门。消灭蜜蜂后进入左下角的房间可以打碎三个金币石，然后回到蜜蜂房间从右下角离开。

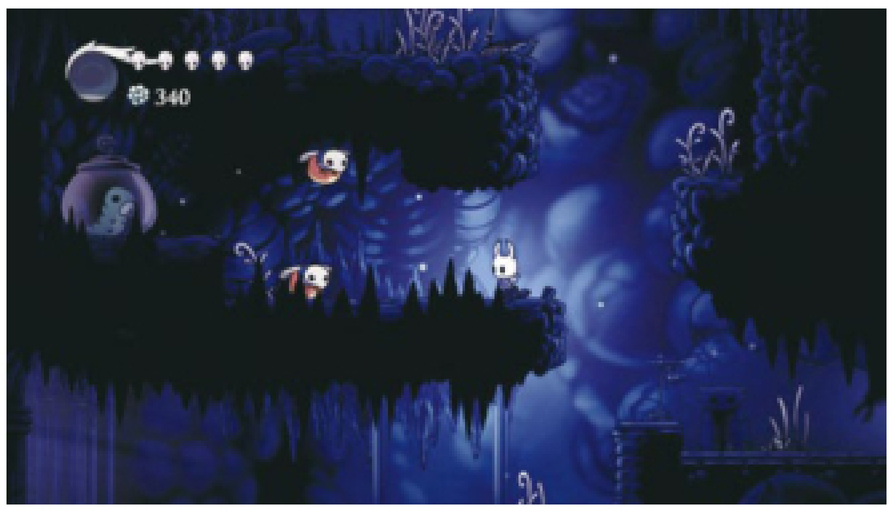


进入右下角的房间后，下方是一只躯壳和金币石，前方需要躲避沙虫陷阱通过，第四个沙虫右侧还有一个金币石。该场景还能收集到本作第一个生命碎片 #1，需要引诱反击蝇回到沙虫陷阱的左侧，利用反击蝇下劈浮空跳到上方的平台便能获得，失败的话刷新场景便可令反击蝇复活，由于想让反击蝇通过沙虫陷阱非常麻烦，有一个



简易的办法就是在第一个沙虫处自杀，然后利用黑色灵魂来下劈浮空到达上方的平台。通往生命碎片的路径会有大量的沙虫陷阱，需要格外小心。

从右侧到达下一个房间，当前房间只有一个金币石，收集之后从右侧离开。下一个房间入口会看到一个指示牌，顺着指示牌向上移动会来到车站，消耗 50 金币便可激活。离开车站朝上走下图处打碎左侧的墙壁会看到两只蜜蜂和毛毛虫 #2。刷够 220 金币后，乘坐鹿角虫回到大本营，前往商店购买并装备指南针，这样便能在地图上找到自己的位置。

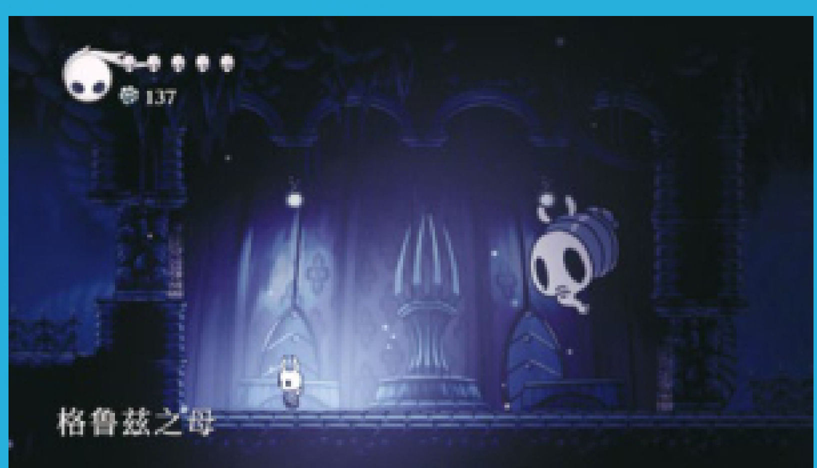


乘坐鹿角虫回到遗忘十字路，到达下图处位置一直朝右走会遇见小 BOSS 格鲁兹之母。



BOSS：格鲁兹之母

BOSS 会呈 Z 字形上下快速移动，但很少会撞击到版边，因此它攻击的时候仍然可以安逸输出。本体击败后还会出现大量的鬼蝇杂兵，没有攻击性，全部消灭后才算本场 BOSS 战胜利。


格鲁兹之母

击败 BOSS 后从左侧离开到达下方，击败三只躯壳后进入房间与斯莱对话。利用斯莱房间右侧的平台回到之前 BOSS 的房间，从上方离开。竖直通道内会有三只召唤苍蝇，场景右上角有金币石，左上角可以回到鹿角虫的位置，途中需要解决两只躯



壳战士。到达下图房间，上方会看到毛毛虫 #3，利用场景中的反击蝇下劈浮空即可到达。



之后顺着道路水平朝右走到尽头会来到矿洞，这里可以与米拉对话。之后前往下图处，这里会遇见新人杀手大龙牙躯壳守卫，它捶地之后可以上前攻击一次，而冲击波则跳起来躲避并还击，击杀后可解救右侧的毛毛虫 #4。

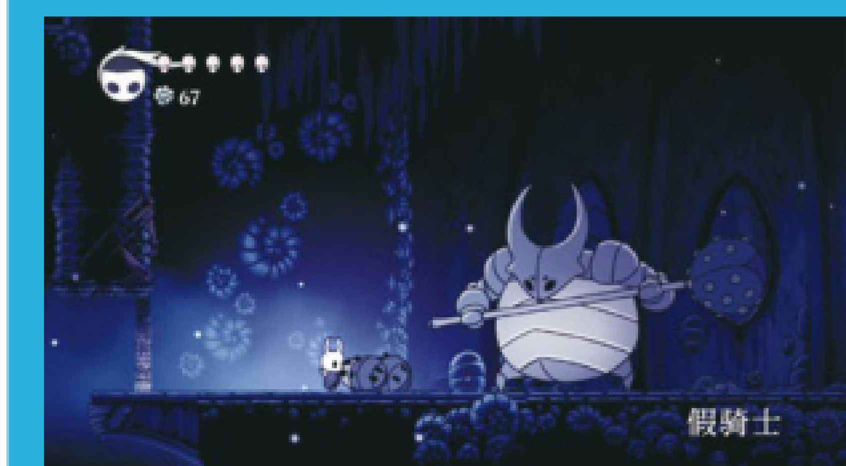


接下来回到大本营，消耗所有的金币后便可前往牛头 BOSS 房间，BOSS 房间之前还需要解决一名大龙牙躯壳守卫，不想打可以从上方跳跃略过。



BOSS：假骑士

攻击分为两种，原地砸地则是冲击波，需要跳起躲避还击；跳起来砸地则是普通攻击，直接从下方绕到身后疯狂输出。攻击一定次数后 BOSS 会倒地露出本体。本体回到身体后会左右砸地数次，拉开距离并小心上方落下的石块，之后 BOSS 的攻击还会夹杂这些石块。第三次倒地后会落到场景下层，继续攻击便可将其消灭，掉落物品“城市纹章”。


假骑士

击败 BOSS 后从左边离开，上方的金币宝箱别忘记打开。左边房间左下角攻击机关是回到制图师处的捷径，往上方走则可到达蜗牛萨满处，学习第一个技能“复仇之魂”。


蜗牛萨满

获得技能后玩家还需要完成蜗牛祭祀的试炼，可以算作是技能教学，只需往场景右侧前进，击败下图处的巴德尔长者即可，需要利用它投掷出来的巴德尔补充灵魂，然后使用“复仇之魂”攻击，击败后左侧可获得徽章“灵魂猎手”。在跳入巴德尔长者战斗场景之前的平台，左侧的木板打碎进入隐藏房间还可以发现蓝蝶虫茧和两个金币石。



苍绿之径

返回大本营，虫长老左侧的斯莱商店现在便会解锁，建议攒够 1800 金币购买它出售的光蝇灯笼。回到遗忘十字路左侧巨大的竖直房间，左上角可到达毛毛虫房间，并根据玩家营救毛毛虫的多少获得奖励，毛毛虫房间入口下方的左侧入口会看到植物，进入后便可到达新的区域苍绿之径。



进入左边的房间后会遇见新的敌人，一种会隐藏身形坐在草丛之中，另一种击杀后会自爆，数秒后尸体还会再次自爆。通过有敌人的房间后左侧房间有长椅可以休息。继续往左前进会遇见 NPC，接着直接进入该房间右下角的房间可遇见制图师并获得地图，制图师上方还能解救一只毛



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

毛虫 #5，同样需要利用反击蝇进行下劈浮空才能到达。

从制图师左侧向下的入口离开到达下方房间，该房间右上角会有一条布满尖牙的通道，进入后会遇见猎人，对话后可获得“猎人日志”（图鉴）。



回到猎人房间之前的房间，这次往左下角前进来到新的房间，这里会有新敌人“奥波”，房间中金币石下方会有一朵食人花，小心不要过长时间停留。从该房间往下走到达下图位置可以发现一张长椅保存进度。



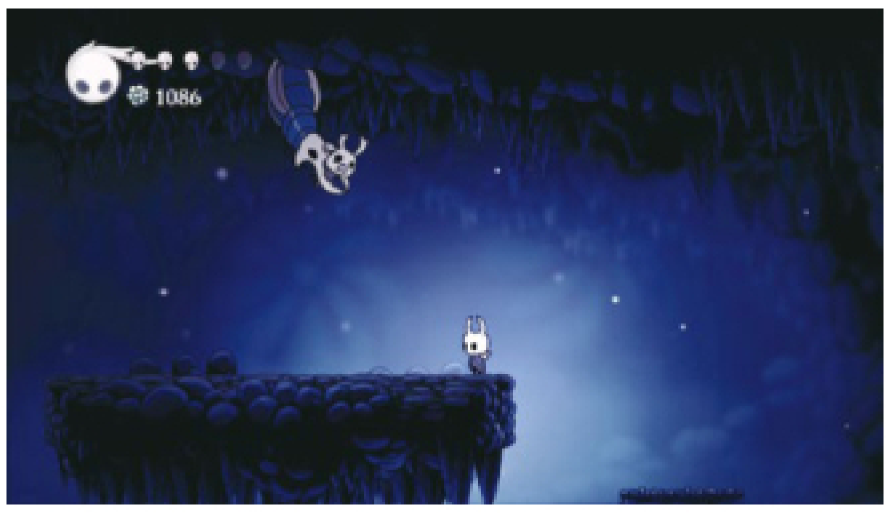
从长椅房间出来，一直朝左移动，途中会遇见敌人“苔藓冲锋者”，普通攻击一次露出本体后立马使用“复仇之魂”便可快速击杀，之后会再次遇见那名迷之 NPC，竖直房间内的长椅需要支付 50 金币才可使用。



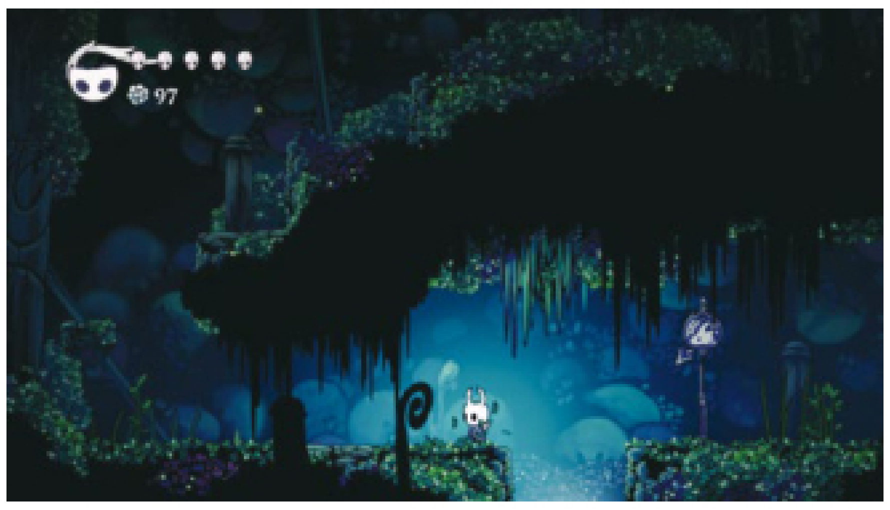
一直朝上跳跃来到新的房间，房间中间会触发强制战斗，苔藓骑士吐出的草团可以通过攻击打碎，趁其攻击之后的硬直出招才能造成伤害，多使用“复仇之魂”可快速结束战斗。



从苔藓骑士右上角离开，朝地图上有三根石柱标识的位置前进，中途会遇见被抓住的左特，攻击敌人便可触发小 BOSS 战，等待 BOSS 冲过来时跳起来向下攻击便可造成伤害。胜利后与左特对话，然后从房间左下角离开。

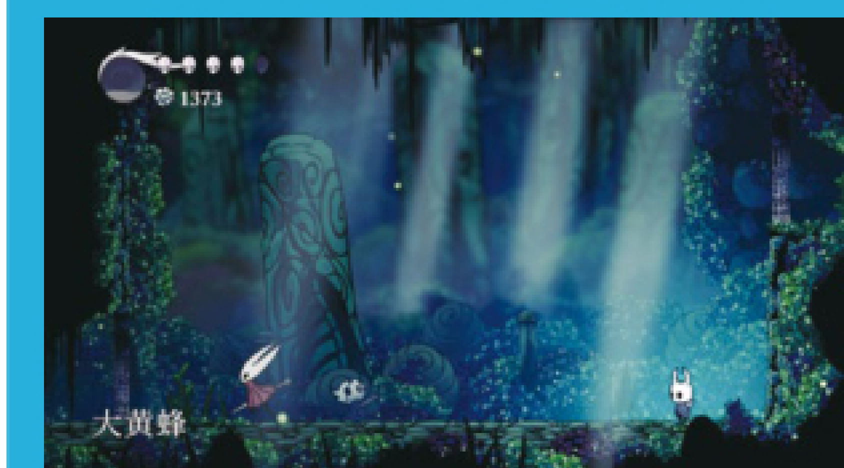


该房间中层会有两名苔藓骑士，避开它们击败中层右侧的苔藓骑士，可以解救毛毛虫 #6。到达下层，先砍断右侧藤蔓使石块落下开启捷径，然后左下方可以看到车站的指示牌，进入解锁该区域的车站，并在长椅上休息，现在返回之前两名苔藓骑士的地方将它们消灭并打碎金币石。进入车站入口左上角则是本区域的 BOSS 战。



BOSS：大黄蜂

BOSS 的招式都比较容易分辨以及躲避，不过一旦受到伤害很难有治疗的机会，因此还是稳扎稳打，一击脱离，获得的灵魂能量多用来释放“复仇之魂”。击败后可以获得“蛾翼披风”，解锁冲刺能力。



从 BOSS 房间左下角离开到达乌恩之湖，室内可再次与奎若对话，最左侧的苔藓骑士只要不靠近便不会进入敌对状态。之后返回收集一些遗漏的物品。

下图位置，利用冲刺跨过荆棘便可收集到“苦痛荆棘”。



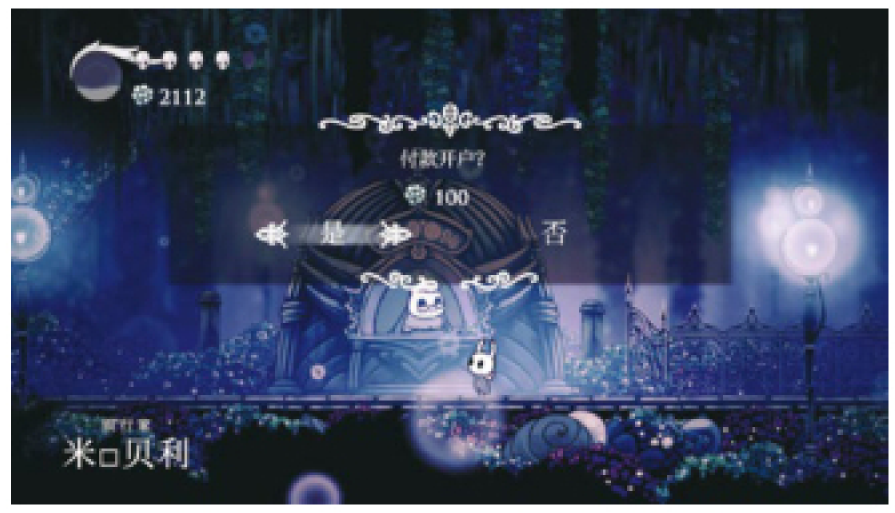
下图位置，可解救毛毛虫 #7。



下图位置，可解救毛毛虫 #8，途中会遇见“大型苔藓冲锋者”，趁它地面冲锋时直接正面攻击，利用受伤的无敌时间可以攻击多次，得到的灵魂能量可用来回复失去的那一点生命值。



回到大型苔藓冲锋者右边的房间，正下方利用冲刺来到右下角，落下后便会来到雾之峡谷区域。目前该区域无法探索，注意不要攻击大型水母，直接从当前房间右下角离开便能看到车站的指示牌。最下层左侧是银行，进入后与米拉贝利对话开户并存入 1000 左右的金币，之后进入右侧的王后驿站，左下角使用 120 金币开启车站，左中层进入可与 NPC 维洛对话。

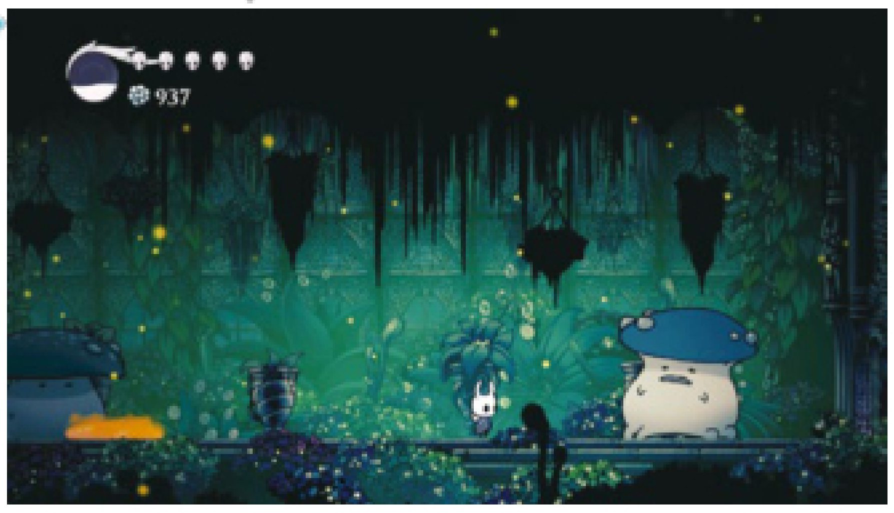


真菌荒地

从王后驿站的右上角离开会到达新区域真菌荒地，直接从场景正中间下方到达下方的房间，顺着地面散落的纸张找到制图师购买地图。



回到下方一直朝右前进，最上方的闸门还无法通过，从闸门下方右侧离开，通过右侧的房间绕到闸门内，打开机关，跳入上方的房间。进入房间后会有一场强制战斗，两侧会蹦出蘑菇巨人，难度很低，击败后可以获得护符槽。



从右侧离开，该竖直房间中层右侧的房间，下图处可以找到长椅和NPC食腿者，支付金币后便会成为商人出售物品。



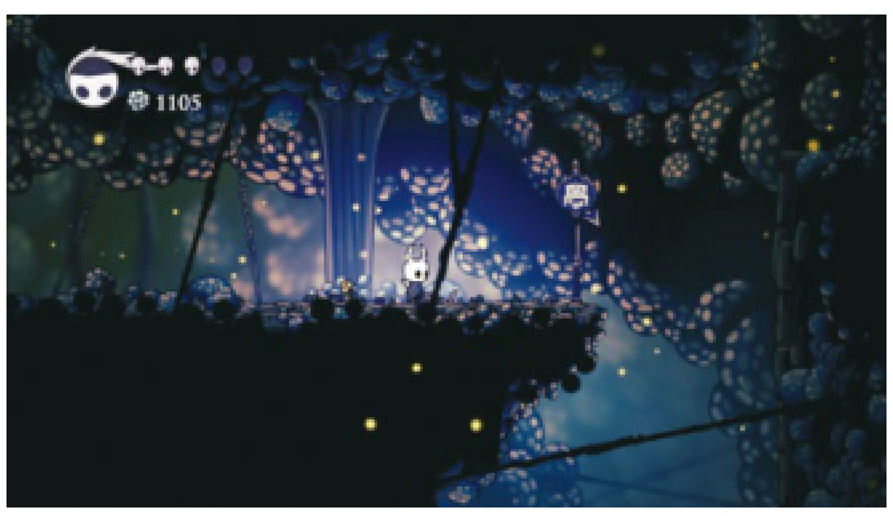
离开食腿者的房间后正上方可以回到遗忘十字路，正路则是往下到达最底层后往右离开该房间。到达下图位置等待一段时间会出现NPC阿布，沿途没有物品需要收集。



一直向下移动，左侧出口到达下图位置可以解救毛毛虫 #9。



回到上一个房间，从右下角离开，一直前进会看到长椅的标识，顺着标识一直朝下走便可到达长椅处。



前往长椅左侧的房间，最下层可以获得护符“冲刺大师”，回到长椅所在的房间，从中层左侧的出口离开可到达螳螂村。先去房间左下角触发机关，然后来到二层获得物品“螳螂爪”，这样便可在墙壁之间来回跳跃。



螳螂村房间还有一个机关需要利用螳螂爪开启，沿途会有许多金币石。收集完毕后从螳螂村房间右上角离开。



来到下图所示的位置，现在利用螳螂爪便可渡过，沿途有大量的荆棘，攀爬难度较高，中途触发机关可以开启前半段跳跃的捷径。到达对岸后将城市徽章插入雕像。

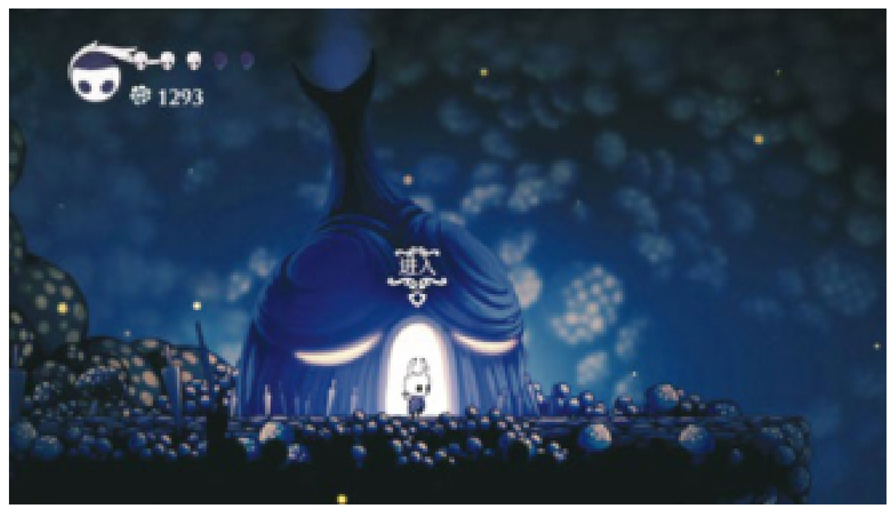


进入右侧后便暂时无法返回，当务之急是先获得本区域的地图。一直往下前进，乘坐电梯下来后便可看到该区域的长椅，还可以与一旁的奎若对话。从长椅左下方的出口离开会到达新的区域“泪水之城”。



泪水之城

到达泪水之城后先进入左下角的房间，一路跳跃到达尽头进入室内会遇见铁匠钉子匠，可以交付金币强化武器，下一次需要苍白矿石才能继续强化。

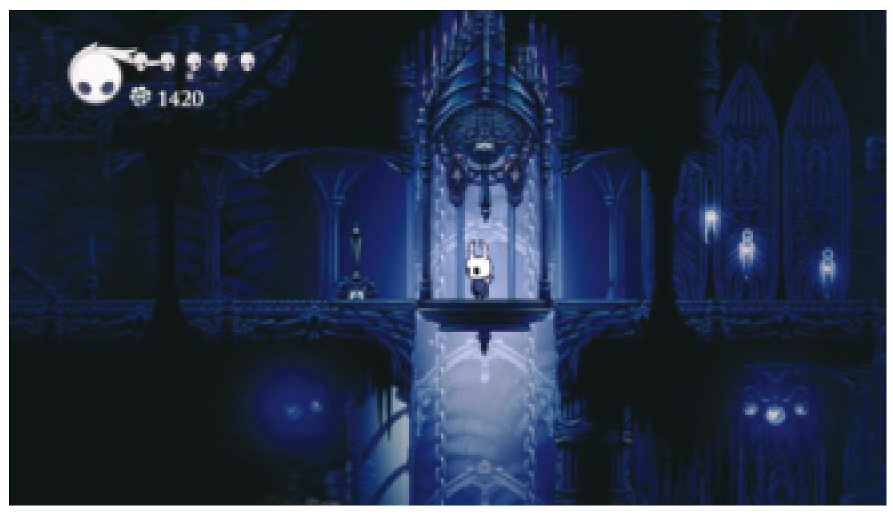


回到上一个下雨的场景，电梯上升过程可以向右跳到平台上，电梯再继续上升中央的平台还有一个金币宝箱，然后从房间右上角的出口离开。



房间入口处有一只重型哨兵，虽然体型很大，但血量其实不高。房间中央有指示牌的位置跳下去可以打开一个捷径，之后返回乘坐指示牌右边的电梯。

这个房间玩家需要先贴着左侧一直向上攀爬到达最上方，然后从右侧落下并击打沿途的机关开启所有的闸门，这样便能通过电梯来往该房间的各个楼层。乘坐电梯来到最上层，从左侧来到上面的房间，这个房间也是先从左侧跳到顶部，然后从中间落回下面的房间，打开机关后再从右侧爬回上面的房间可以看到长椅的指示牌，乘坐电梯上一层可以看到毛毛虫 #10。





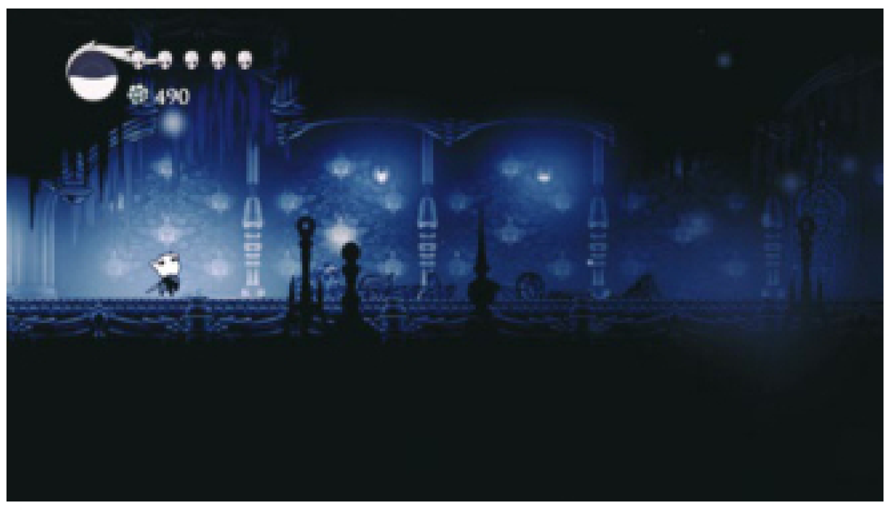
乘坐电梯再上一层会看到第二个长椅指示牌和散落在地上的图纸，攀爬墙壁到达上层的房间后便可获得本区域的地图了。



回到之前的房间，不要乘坐电梯，直接进入右侧的房间会触发一场强制战斗，灵魂扭曲者的瞬移走位相当风骚，很难有攻击的机会，并且远程攻击自带有轻微的追踪特性，不过血量较低，威胁不大。从右上角进入新的房间，首先需要从中间上去击打开关，然后再乘坐左下角的电梯到达顶层。顶层会有一场与小BOSS展开的强制战斗，建议躲在最右侧，这样远程攻击只需要跳跃便能躲避，趁它冲刺时跳跃下劈攻击即可，偶尔它还会瞬移到头顶落下攻击，注意躲避。



从右侧来到新的房间，左下角是回去的捷径，目的地是左上角的出口，直接跑酷到出口处进入下一个房间。下一个房间左上角出口处原地跳跃可以进入隐藏区域，走到右侧尽头调查可以获得护符“法术扭曲者”。



拿了护符后照样从左侧进入新的房间，下方会有三个灵魂罐子，接着继续前进触发 BOSS 战。

BOSS：灵魂大师

BOSS 分为四个阶段，前三个阶段打法相同。它共有以下四种进攻手段：

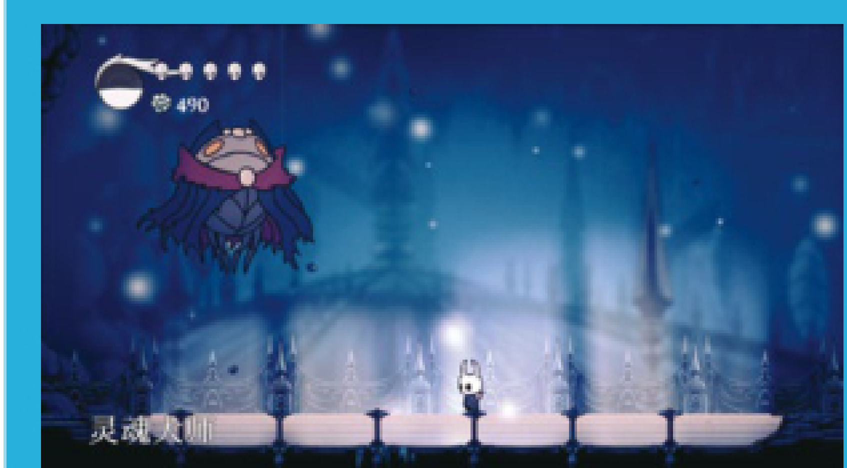
一、地面冲撞，直接从头顶跳过去还能使用下劈造成一次伤害。

二、投掷飞行物，无论是从空中还是地面直接用冲刺快速接近攻击，跳跃反而会被命中。

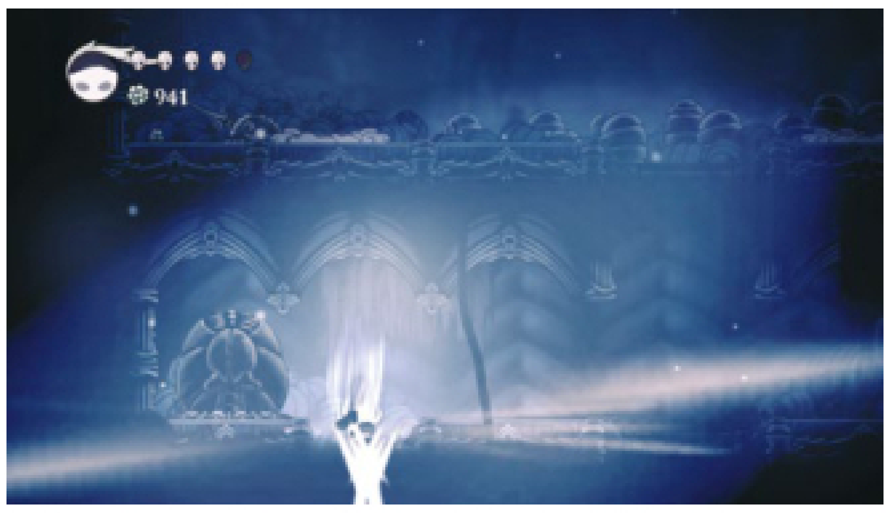
三、飞行物环绕空中移动，一边跳跃躲避飞行物一边还能进攻，基本上是白给的攻击机会。

四、从天上落下发出冲击波，有时会有假动作，一定要看清楚再跳跃躲避。

进入第四阶段后场景会来到下层，BOSS只会反复使用两招，开始会疯狂砸地，利用冲刺躲避，之后开始原地投掷飞行物，此时是攻击的好机会。击杀后可以获得技能“荒芜俯冲”。



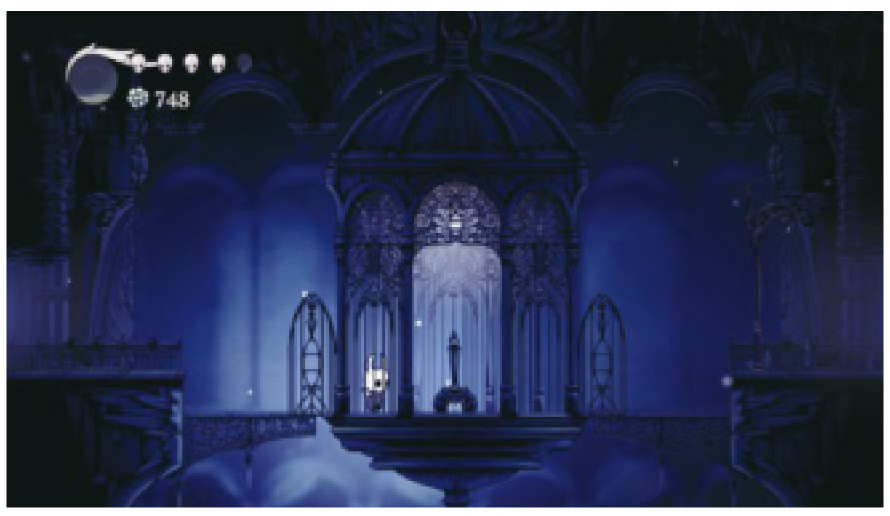
进入 BOSS 左侧的房间，区域左上角有藏有大量金币的宝箱。房间中层被白色有裂缝的地板使用荒芜俯冲便可击碎。第二次击碎时发光点处可以获得圣巢徽章，然后爬到左上方可以获得灵魂能量的岩石前，使用荒芜俯冲可以进入隐藏房间，解救毛毛虫 #11。



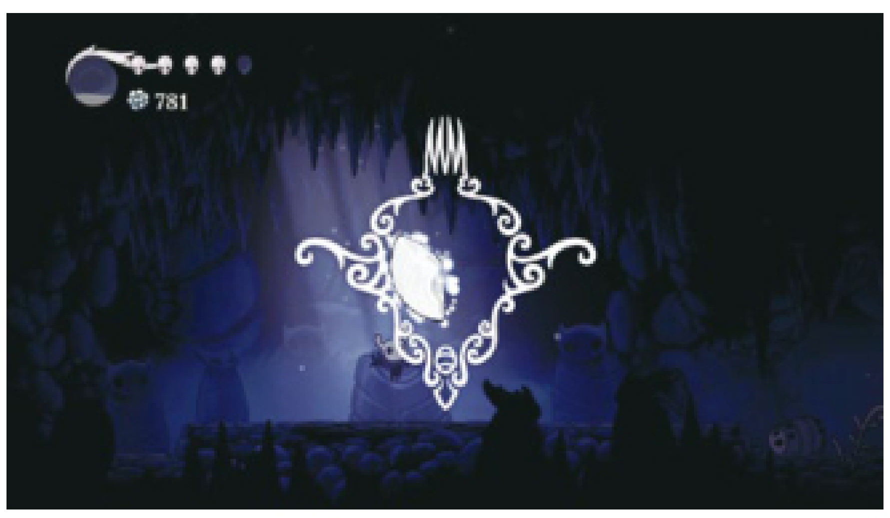
回到长椅处，进入左侧的房间会遇到左特，对话后继续往左前进。到达下图区域后右侧最上层可以获得简单钥匙，然后从左上角离开。



来到新的房间，左边便能看到漫游者日记，然后前往右上角开启车站。开启后不乘坐鹿角虫，一直向左前进，支付 150 金币便开启回到遗忘十字路的捷径电梯。



通过电梯回到遗忘十字路，进入左侧的房间走到尽头可以获得容器碎片 #1，之后乘坐电梯返回，使用鹿角虫回到大本营。接下来对之前的场景再次搜刮一遍，顺便多刷一些金币。



大本营的井口此时会出现 NPC 提索，然后跳入井中前往毛毛虫长老房间，可获得生命碎片 #2 和护符“幼虫之歌”。

前往遗忘十字路的车站再次与提索交谈，然后前往到下图位置可解锁商人萨鲁巴。



下图位置、可解救毛毛虫 #12，需要利用下劈浮空技巧。



下图位置，到达王后驿站，车站外面的房间右下角利用攀爬跳跃可以获得生命碎片 #3。如果此时金币仍然不足的话推荐传送至苍绿之径，车站出来向上走两名苔藓骑士会掉落 80 枚金币，刷到 2000 金币后返回大本营。



下图位置，跳到房间的左上角可以解救毛毛虫 #13，贴着左侧墙壁到达左下角，下方的房间走到尽头还能获得护符“蘑菇孢子”。



水晶山峰

回到大本营，现在需要花费 1800 金币购买光蝇灯笼，然后前往遗忘十字路车站，来到下图所示的位置，消耗 50 金币打开闸门便可到达水晶山峰，从上方之前米拉所在的位置乘坐电梯上去，使用荒芜俯冲同样可以到达。



进入水晶山峰后，一直顺着右下角前进可以看到长椅的指示牌，休息保存过后原路返回上一个房间，从这个房间上方离开，利用墙壁上的传输带继续攀登，顺着右侧有尖刺墙壁的传输带攀爬到尽头可以解救毛毛虫 #14



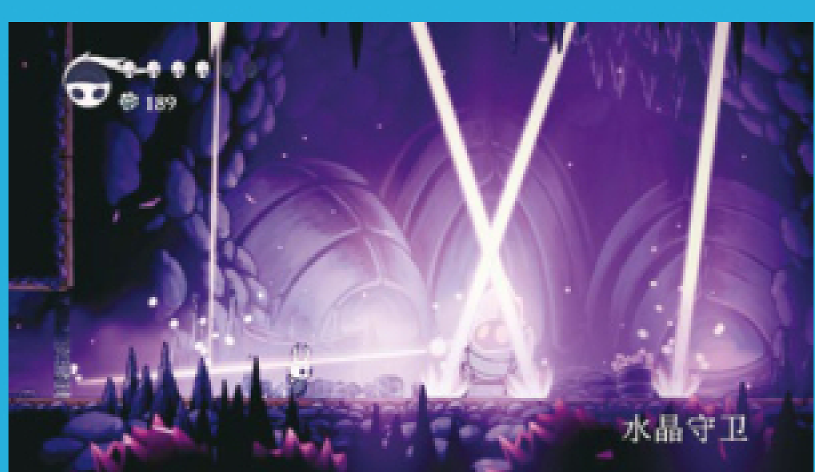
壳旷工投掷出的镰刀可以通过攻击反弹对其造成伤害。再进入上一个房间，该房间内会有大量无法击杀的水晶激光虫，用最快的速度通过。顶层左上角会看到一个指示牌，进入左边的房间可以在制图师处购买到该区域的地图。



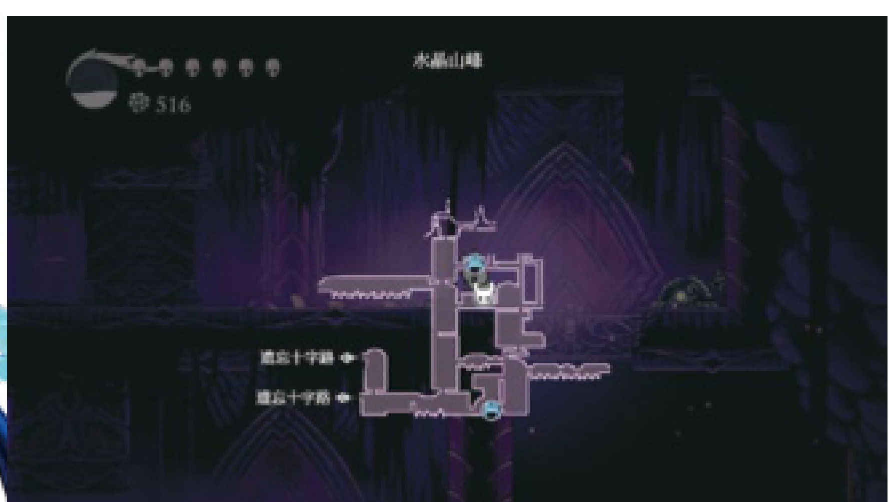
回到制图师右侧的房间，然后进入上方的房间，向上攀爬一段后可以看到新的长椅指示牌，进入后击败长椅上的敌人便可以使用长椅。

BOSS：水晶守卫

BOSS 吼叫后场景内会出现随机四道激光，当它手部冒光时则会水平发射激光，跳跃到它头顶上使用下劈浮空进行躲避最为安全，因为没有很好的回血机会，所以灵魂能量建议全部用来释放攻击技能。



在长椅回复保存后，来到下图位置，通过石柱机关后可以解救毛毛虫 #15。



继续来到下图处，同样通过石柱机关可以解救毛毛虫 #16。



回到长椅左侧的房间，向上攀爬右侧可以获得店主的钥匙，然后进入正上方的房间可以再次与奎恩对话，接着从右侧离开。



来到下图位置，上方的毛毛虫暂时还无法解救，跳跃来到右侧对岸，调查发光点可以获得新能力水晶之心，接下来便可以冲刺更远的距离，回到入口处攀爬在左侧墙壁使用蓄力冲刺便可解救毛毛虫 #17。



来到下图位置，攻击左侧的墙壁会发现隐藏房间，需要利用蓄力冲刺到达对面，中途有一个无法站立的平台，需要利用墙壁攀爬使跳跃高度上升，然后通过冲刺跃过。对岸可以获得护符“深度聚集”。



先回到该区域下方的长椅回复保存，然后来到长椅右侧的房间如下图位置，到达尽头后进入室内，使用荒芜俯冲打碎地面来到结晶山丘。



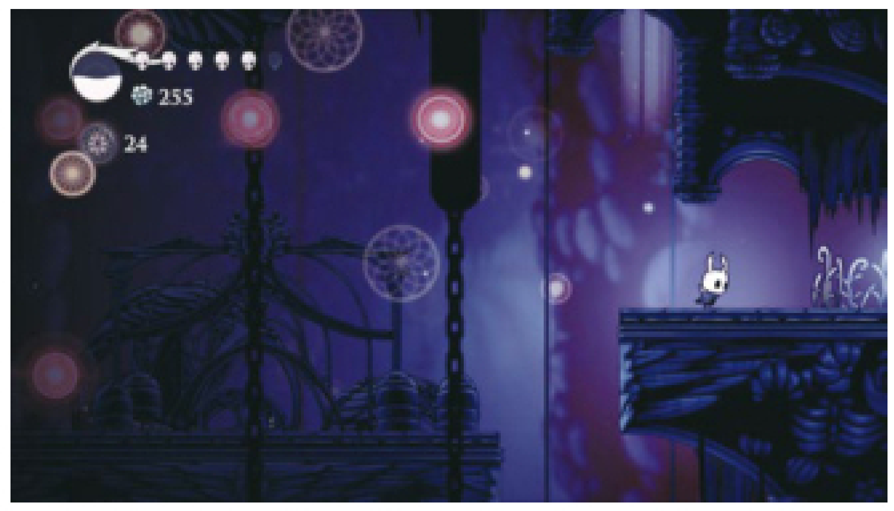
结晶山丘的跳跃难度很高，房间右上角可以解救毛毛虫 #18。退出主菜单再进入游戏，回到之前需要利用蓄力冲刺的位置，这次直接跳下悬崖到达安息之地，落下后往右走调查祭坛触发剧情解锁守梦人的位置，之后完成跳跃关卡后获得梦之钉。



从先知的房间中苏醒，与其对话后离开房间，此时可以使用梦之钉激活低语之根来汲取精华，该房间树木右下角便是本区域的车站，启动后回到大本营。回去后购买安息之地的地图，顺便将其他标识徽章都购买了。

收集探索

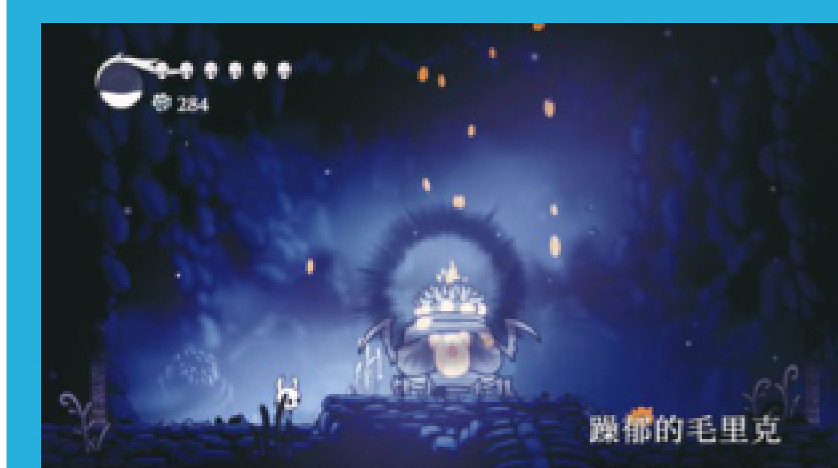
从井口来到遗忘十字路，来到下图位置攻击头顶的岩石可以进入隐藏房间，内有一颗隐藏的低语之根。



同时这个房间下图位置左侧中间层有一面隐藏墙壁，打碎后一直走到尽头会触发 BOSS 战。

BOSS：躁郁的毛里克

BOSS 会站在中间，当玩家靠近时会反击，所以不要攻击多次。它会以不停的朝玩家所在的方向投掷飞行物，抛物线固定，当看到大量飞行物飞过来时则要迅速跳起利用冲刺来到 BOSS 的另一侧。击败后可以获得生命碎片 #4。



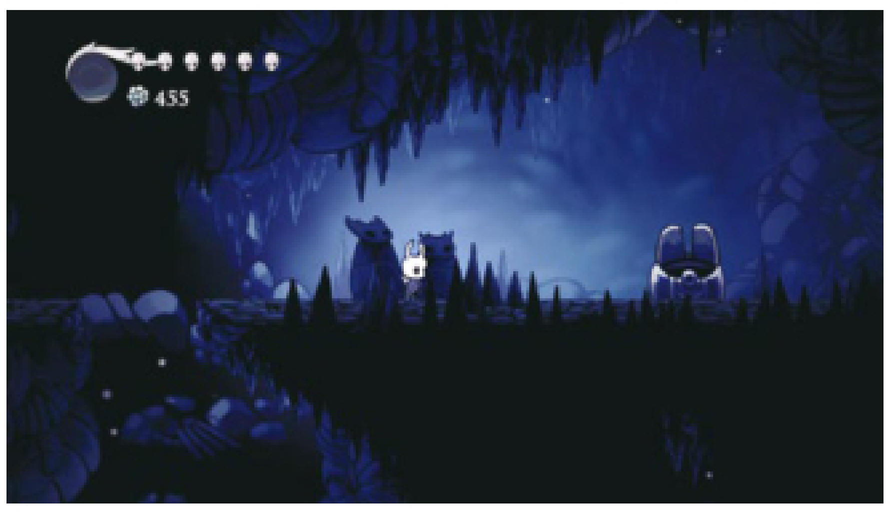
来到假骑士 BOSS 战之前有大龙牙躯壳守卫的房间，房间左上方有一条布满尖刺的通道，现在可以利用蓄力冲刺通过，走到尽头后可以获得护符“发光子宫”。



来到“苍绿之径”车站，前往车站右边的房间，指示牌上方右侧的墙壁可以使用复仇之魂打碎，隐藏房间内可以获得漫游者。



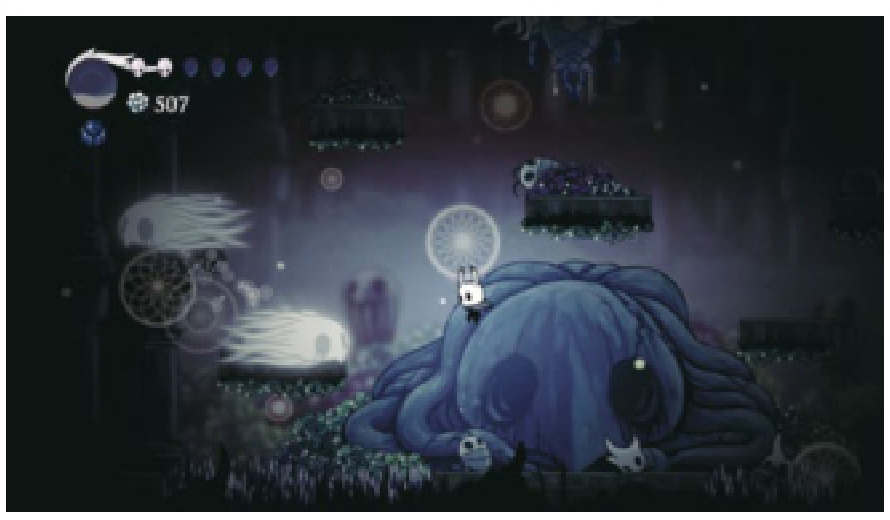
接着一直向上移动，来到之前营救左特的位置继续往右走直到离开苍绿之径区域，房间右上角有一个只有一枚金币的宝箱，跳入宝箱中会进入一场强制战斗，建议先击败左侧的敌人开启捷径。击败右侧的敌人后走到尽头可以获得护符“巴德尔之壳”。



来到该区域左下角如下图位置，利用蓄力冲刺和下劈浮空等技巧到达对岸，进入室内与骨钉大师对话后可以学得“强力劈砍”。



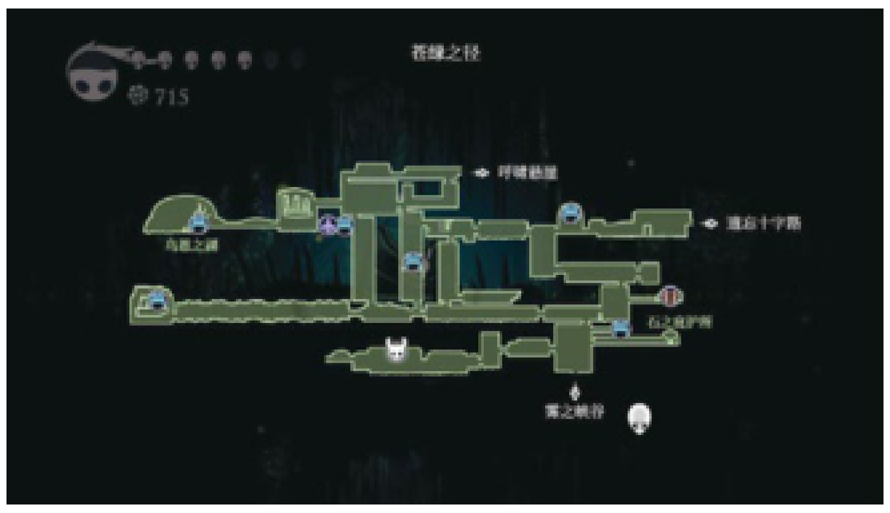
进入地图上显示的石之庇护所，与无眼交谈后可进入 BOSS 战。



BOSS：无眼

BOSS 会在场景中来回移动，玩家只需要躲避横向漂浮的幽灵攻击 BOSS 即可，胜利后进入右侧的房间获得生命碎片 #5。

下图位置利用蓄力冲刺到达可获得容器碎片 #2,，加上商店购买的碎片便可提升一次灵魂容器的储存量。



到达王后驿站下图位置，与 NPC 胡长老对话后会触发 BOSS 战。



BOSS：胡长老

上方落下的圆环是BOSS攻击的惟一手段，当圆环从两侧向中间扩散时看准时间冲刺躲开，之后 BOSS 一定会出现在房间的左侧，可以蓄力攻击等待它出现的那一刻跳跃攻击。

到达下图位置，沿着左侧墙壁向上攀爬可以见到 NPC 布蕾塔。



接着来到地图上螳螂村的位置，房间正中间下方会有一个大洞，跳下去直到最下层会有一个可选挑战，触发进入 BOSS 战。



BOSS：螳螂领主

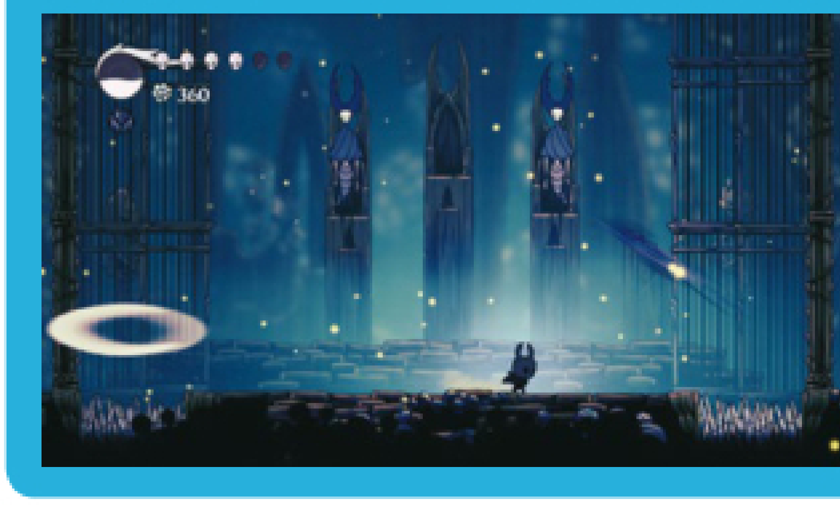
套路化 BOSS，摸清出招后无伤非常简单。

一、BOSS 冲刺时跳跃躲避并还击一次。

二、BOSS 攀爬在两侧墙壁时会丢出回旋枪，攀爬靠下时跳起来躲避第一段，攀爬靠上时则等回旋枪收回时再跳跃躲避。

三、从空中落下，往两侧冲刺躲避即可。

第一阶段只有一名 BOSS，第二阶段其余两名 BOSS 会同时登场，不过打法相同，难度没有太大提升。



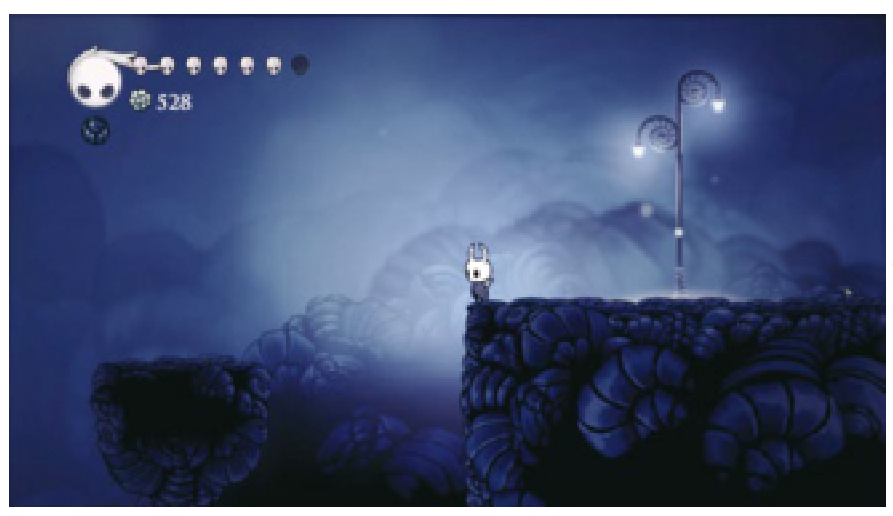
击败 BOSS 后往左走可以先去制图师处购买一份深邃巢穴的地图，然后回到 BOSS 所在的房间。由于击败了螳螂领主，所以场景内的螳螂敌人不会再攻击玩家，进入下图处的房间可以获得护符“骄傲印记”、圣巢徽章以及一张长椅。



回到大本营，进入商人右侧的室内可以获得生命碎片 #6。

呼啸山崖

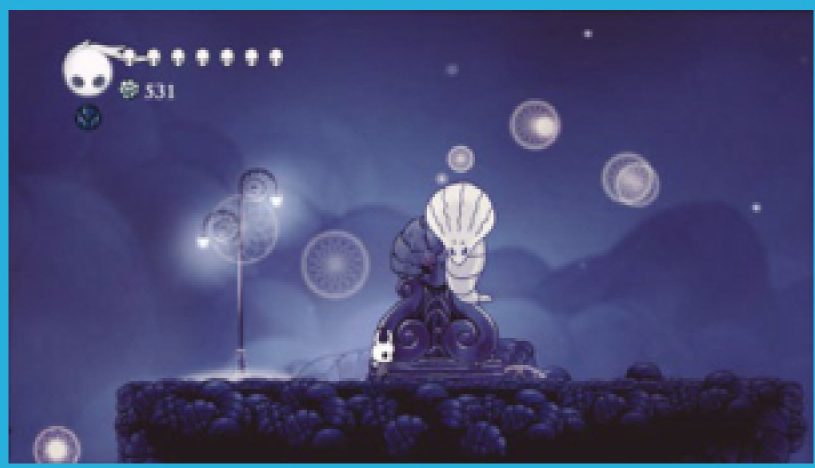
回到大本营，向左往游戏最开始的出生点前进，从出生点左下角的隐藏房间攀爬到顶部便可以来到呼啸山崖。到达此处时，正下方有一张长椅可以休息，长椅右侧与 NPC 马托对话获得技能“旋风劈砍”。



从长椅房间出来，上图所处的房间中间上方可与戈布对话并触发 BOSS 战。

BOSS：戈布

会以固定方向发射数枚射线，随着玩家造成的伤害越多，射线的波数也会增加，不过由于方向固定，所以躲避起来非常简单。



击败后进入左侧的房间，从路灯处直接落下便能看到地上的图纸，顺着图纸便能找到该区域的制图师。



从制图师处离开，到达下图位置可以获得国王神像，国王神像右上角的位置还能看到低语之根。下图位置有一面隐藏墙壁，破坏墙壁落下后可以获得漫游者日记。

下图位置可以解救毛毛虫 #19。



回到制图师处，进入制图师右侧的房间，由于视线有限，很难看清前进的道路，大体方向是从房间的左上角逆时针到达右上角离开，来到蓝蝶谷后调查尸体获得护符“乔尼的祝福”。



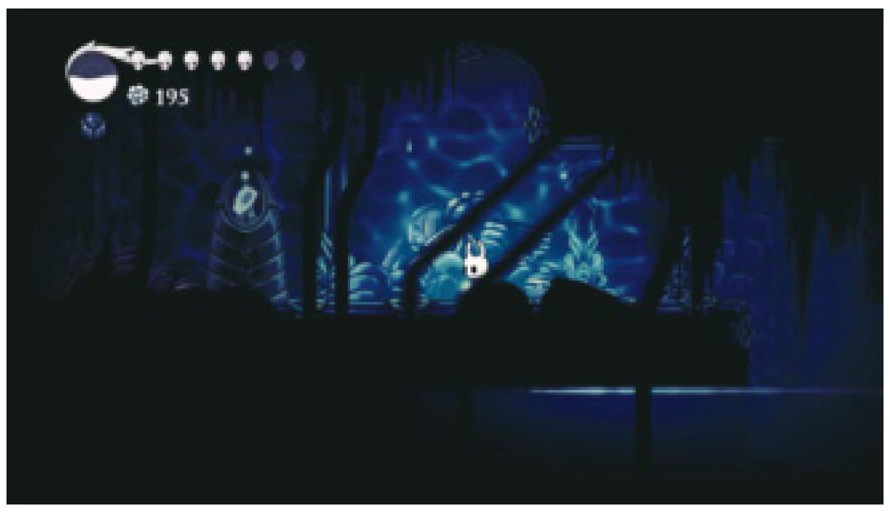
皇家水道

回到大本营乘坐鹿角虫到达城市仓库，到达下图处触发剧情后，前往左边的房间，使用简单钥匙打开下水道井盖来到皇家水道。



一会向左走会看到墙壁上会有长椅的图案，顺着箭头指引找到第二个图案，使用荒芜俯冲便可直接到达长椅处。

从长椅处向上攀爬回到第二个图案的位置，朝房间左上角移动可以看到地上的图纸，进入左上角的房间走到尽头便可以购买本区域的地图，沿途有水池的场景左侧还能收集到生命碎片 #7。



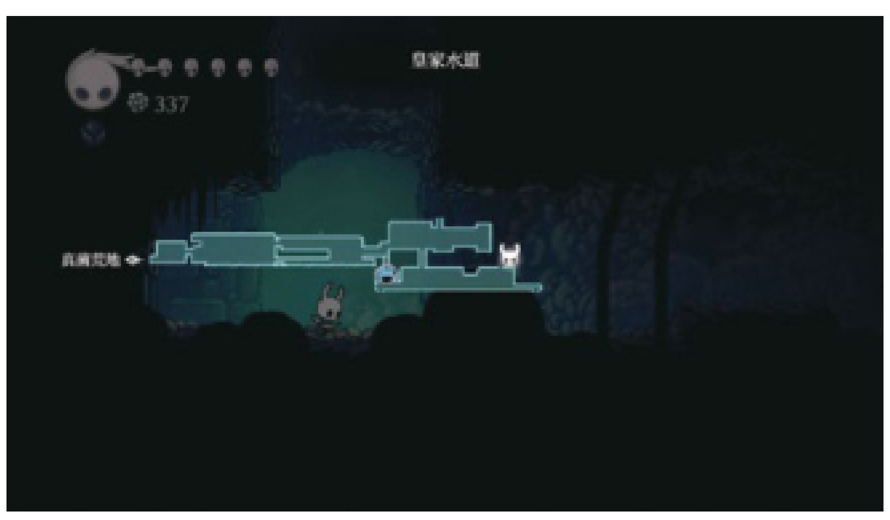
到达制图师下方后，玩家需要清理掉场景内所有的噗噜，左侧的铁门便会打开，上来后购买地图确认目前的位置。



到达下图位置，破坏水池右侧的墙壁可以解救毛毛虫 #20。

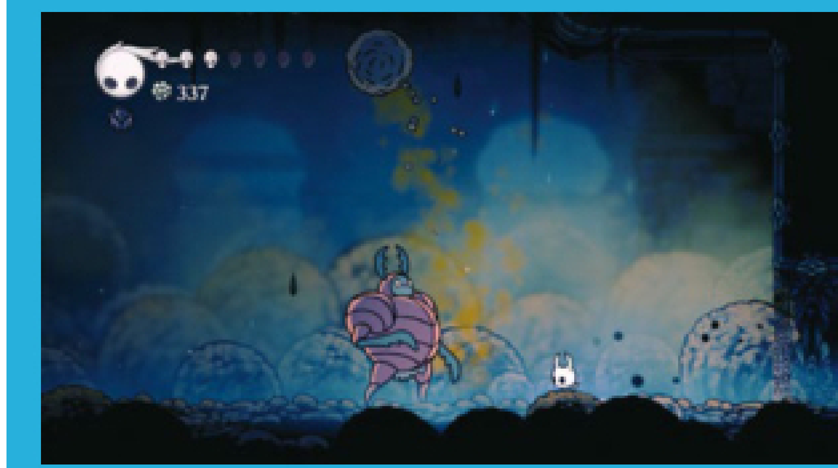


回到长椅处，打碎长椅右侧的墙壁，然后再从下图所示右上角的出口离开，走到尽头便会触发 BOSS 战。



BOSS：粪虫防御者

BOSS 会投掷不停跳动的粪球，偶尔也会随着粪球一同跳动，当它钻入地面再撞出时会向两边各抛出两个粪球，这是进攻的好机会。比较难防御的是 BOSS 在地面“自由泳”，不过出招的概率很低。



建议玩家直接躲在左侧角落，等待 BOSS 靠近即可，如果粪球落在头上可用攻击击飞。胜利后获得护符“防御者纹章”。

战斗胜利后击打 BOSS 右侧的机关，机关正下方的地面可以使用荒芜俯冲打碎（地面不会抖动），下来后右边可以获得国王神像。

离开隐藏房间，打碎右侧的墙壁，然后原路返回离开粪虫防御者房间。在下图处直接对右侧使用蓄力冲刺，穿过多个房间后落在平台上，然后按照路线到达目的地获得道具“伊思玛的眼泪”。回到伊思玛的树林上方的房间，该房间右上角可以解救毛毛虫 #21。





回到长椅处，从长椅左侧落下，使用荒芜俯冲破坏地板落到下层，到达下图所示的位置一直向左走到尽头便会触发 BOSS 战。



BOSS：吸虫之母

BOSS 只会不停的召唤出吸虫幼雏来攻击玩家，如果先按照后文升级了第二次武器可以一刀秒杀吸虫幼雏，战斗难度会简单许多。胜利后获得护符“吸虫之巢”。



下图位置房间右上角有一个金币宝箱，金币宝箱右侧是一面隐藏墙壁，打碎后可与 NPC 图克交谈，支付 90 金币可交换腐臭蛋。



回到之前获取伊思玛的眼泪左上方，如图所示的位置，进入室内会来到另一片区域，与 NPC 艾米丽塔对话后从左侧离开。



出来后到达泪水之城的右侧，下图所示的室内可以解救毛毛虫 #22，不过需要击败强力的躯壳哨兵，比较好的应对方案是正前方攻击盾牌一次，然后敌人会对前方平砍两次，此时立马跳到头顶可以下劈攻击两次，如此反复。同时该区域有一个房子需要简单钥匙才能打开，进入后乘坐电梯可以与 NPC 玛丽莎交谈，建议之后再来探索。



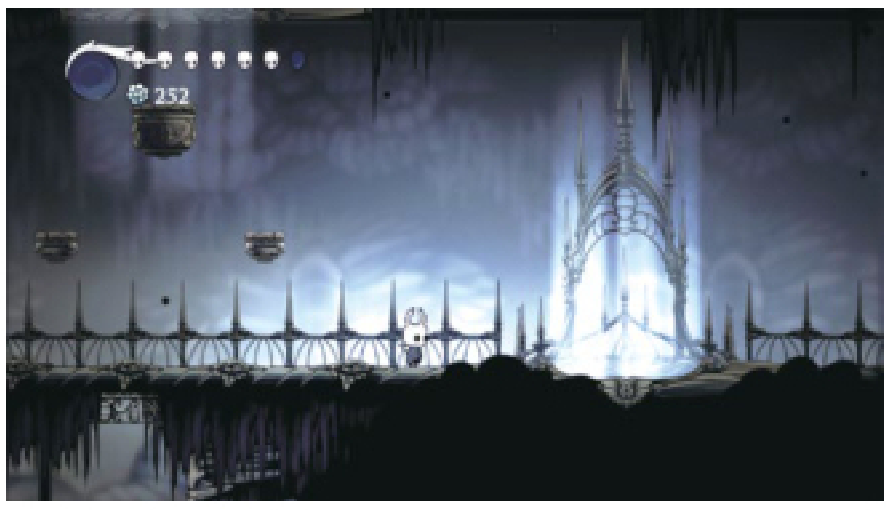
到达下图所示的位置可以解锁国王驿站，并且还有长椅可供保存，接下来去拿到第一块用于强化武器的苍白矿石。



回到艾米丽塔所处的位置，进入地图左下角的房间，并落到下图所示的位置，右侧有个隐藏房间，内有低语之根。



来到未知区域后，一直朝左前进，然后跳进左下角发光的洞内，可以在右手边看到车站装置，旁边还有一个发光的洞，跳进去。



进去后会看到地上的图纸，得知该区域的名字是古老盆地，图纸左侧能看到一个指示牌。从指示牌处落下，右边有图纸的位置便能看到本区域的制图师。



不建议在地图上的长椅休息，因为这次过来只是为了获得强化武器用的素材。来到下图所示的位置，使用荒芜俯冲便可解救毛毛虫 #23，之后前往地图左下角便可获得苍白石块。收集一半毛毛虫后回到毛毛虫房间可以获得圣巢徽章。



退回主菜单再进入游戏回到国王驿站，一直走到泪水之城最左侧便是铁匠的位置，使用 800 金币和苍白矿石便可再次强化武器的伤害。



深邃巢穴

从螳螂村螳螂领主左侧进入深渊洞穴，由于之前已经购买了该区域的地图，因此直接朝下方前进来到下图所在长椅的位置，途中道路非常曲折，但只要大体方向正确便很容易可以到达。



来到长椅左侧的房间，下图位置朝左使用蓄力冲刺会到达一个平台，攻击左侧的墙壁会进入隐藏房间，房间内可以解救毛毛虫 #24。



毛毛虫上方还有一面隐藏墙壁，打碎后途中会看到另一名骑士，走到尽头打碎金币石后，金币石左侧仍旧是可以打碎的墙壁。追上逃跑的另一名骑士到尽头后会发现这是 BOSS 的伪装。

BOSS：诺斯克

BOSS 行动相当鬼畜，但仍旧有规律可循，并且有安全的位置可以恢复生命以及反击。BOSS 行动分为以下三种方式。

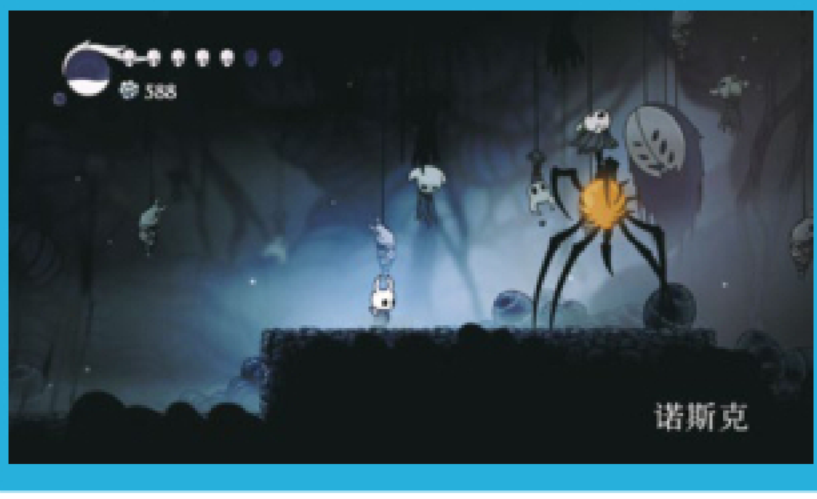
一、BOSS 地面奔跑时，站在中央等待 BOSS 靠近后跳跃下劈即可躲避，之后 BOSS 会向两侧使出抛射攻击。

二、BOSS 跳跃时，看准时机从下方冲刺钻过去即可。

三、BOSS 黏在天花板上垂直向下方抛出粘液，待 BOSS 落下后会有一个小硬直。

安全躲避区域就是中央平台两侧的台阶下方，当 BOSS 奔跑时会呈抛物线从玩家头上略过，然后立马回到中央平台上等待 BOSS 下一

步动作。击败 BOSS 后走到最右侧可以获得第二块苍白矿石。



回到长椅处来到下图位置，利用蓄力冲刺便可看到毛毛虫 #25，之后从毛毛虫右侧来到上方的房间。



上来后会再次遇见左特，它又被抓了起来，不过无法从这个房间营救它，应先从房间右上角离开到达下一个房间。

下一个房间能看到长椅指示牌，先跟随指示牌到达长椅处保存。由于本攻略先击败了螳螂领主，因此该区域大龙牙女阿布不会出现，之后也不会因为战斗而阵亡，可以在大本营与她对话。

从第一个长椅指示牌的位置左侧落回到左特所在的房间，落下后会看到大量躯壳尸体，它们会变异成尸体爬虫攻击玩家。消灭后下图位置可以获得国王神像，国王神像的右侧便可解救左特。



前往下图位置可以触发与加利安的战斗，战斗之前从房间左侧爬到上方可以击破虫茧获得护甲。



BOSS：加利安

BOSS 会投掷出一把追踪玩家的回旋镰刀，随着战斗还会增加三把白色不会追踪的球体。本场战斗几乎没有供玩家回复生命值的机会，所以尽可能带上增加生命值上限、伤害的护符，以血还血，速战速决。



回到长椅处，一直向左走来到下图所示的位置获取道具“电车通行证”。



到达下图有低语之根的位置，途中会遇到精英敌人潜行使徒，攻击一次它的面具然后立马跳起利用下劈攻击。



触发低语之根后，一边收集精华一边到达下图的位置能看到毛毛虫 #26，需要从毛毛虫上方躲避一只潜行使徒才能将其解救。

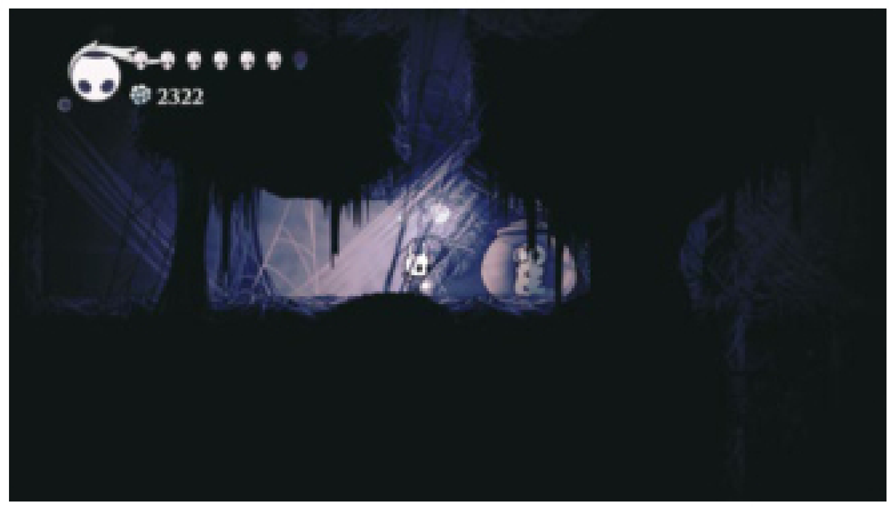


到达下图位置，打碎右侧的墙壁是一个隐藏房间。进入室内到达二层可以获得护符“编织者之歌”。



从低语之根左上角一直向左前进来到六眼面具的位置，下方水池右侧打碎墙壁能碰到交代剧情的 NPC 助产士。

进入六眼面具所在的房间，坐在椅子上后会触发剧情。苏醒后会来到野兽巢穴，虽然房间很大，但是基本都是单向道，当听到毛毛虫的叫声时附近有一块会自动塌陷的地面，跳下去便可解救毛毛虫 #27。大体方向是从右上逆时针移动找到出口，出口前会有一张长椅可供休息。



休息保存后从回到野兽巢穴，贴着左侧一直向上移动便能看到躺在床上的六眼面具守梦者，使用梦之钉攻击后便会切换场景。

不停攻击六眼面具后按照提示触发剧情，解放第一名守梦者。



离开 BOSS 所在的房间回到深邃洞穴，解锁右上角的车站但不要使用，接下来的目的地是前往深邃洞穴的右下角。

回到深邃洞穴的温泉处，此时遇见奎若可再次对话，之后向右离开到达下图位置，玩家需要利用下劈浮空攻击向右爬行的蜈蚣到达右侧对岸，在利用向上爬的蜈蚣下劈浮空到达上层便可获得容器碎片 #3。



回到长椅处，一直向右来到车站，乘坐列车到达古老盆地。

古老盆地

之前来拿苍白矿石的时候已经拿到了该区域的地图，当务之急是解锁二段跳的能力。

到达地图左下角还未解锁的长椅处消耗 150 枚金币便可升起长椅。在长椅处向左使用蓄力冲刺，快到尽头时注意刹车防止撞上尖刺。到达下图位置可以获得简单钥匙，之后从房间左上角离开进入 BOSS 战。



BOSS：残破容器

BOSS 的行动模式固定，分为四种方式，但是躲避起来容错率较低，很少能有恢复生命的时间。

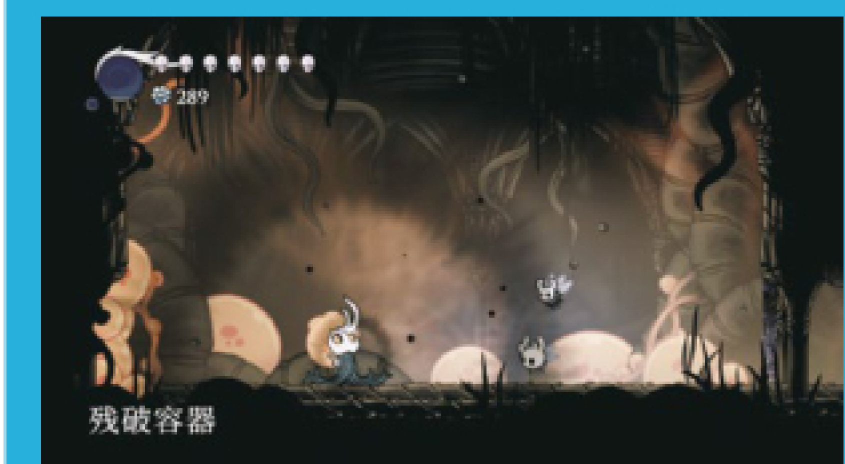
一、BOSS 在地面直线冲刺，跳跃下劈躲避即可。

二、BOSS 跳在空中接着落下，没有攻击动作。

三、BOSS 在空中静止，落下后会发射出四个固定轨迹的飞行物。

四、站在场景中间不停朝两边发射飞行物。

建议稳扎稳打，看清楚 BOSS 的招式之后再进去攻击。


残破容器

击败 BOSS 后到达房间左侧尽头获得道具“帝王之翼”，这样便可以进行二段跳跃了。回到下图位置，使用二段跳跳到上方可解救毛毛虫 #28。



从长椅处走到宫殿广场，右侧可以解锁该区域的鹿角虫车站。

守望者的尖塔

乘车来到国王驿站下图位置，使用二段跳到达上层，上层房间左上角还能找到一张长椅。



到达下图所示的位置，击败所有敌人可以解救毛毛虫 #29。



接着从毛毛虫左边的路上来到达 BOSS 房间。

BOSS：守望者骑士

守望者骑士本身只属于精英敌人，但是多只同场的话战局就会变得非常复杂，建议配搭增强技能伤害的护符，使用复仇之魂作为主要输出手段。


守望者骑士

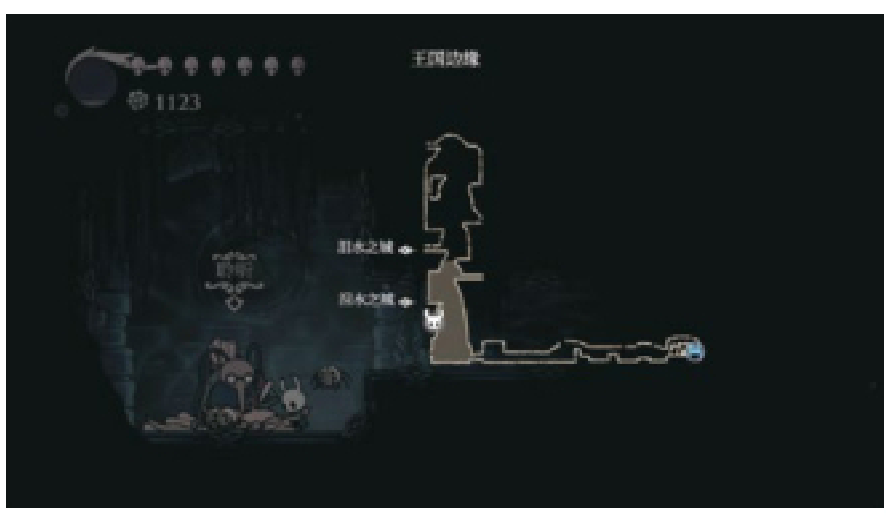
从 BOSS 右侧乘坐电梯到达塔顶，同样使用梦之钉攻击躺在床上的守梦者切换场景，击败守梦者并将其吸收。

王国边缘

由于第三名守梦者所在的地图需要利用暗影冲刺的能力获得地图，所以从下图处前往边缘，途中还能解救毛毛虫 #30。



到达王国边缘后，贴着左侧墙壁缓缓下落会看到平台下方有张图纸，顺着图纸进入隐藏房间可以找到制图师。



从泪水之城的入口处朝右上角跳有一条向右的道路，按照下图的指引到达图示的位置，攻击头顶的墙壁可以进入隐藏房间，内有一张长椅和漫游者日记。

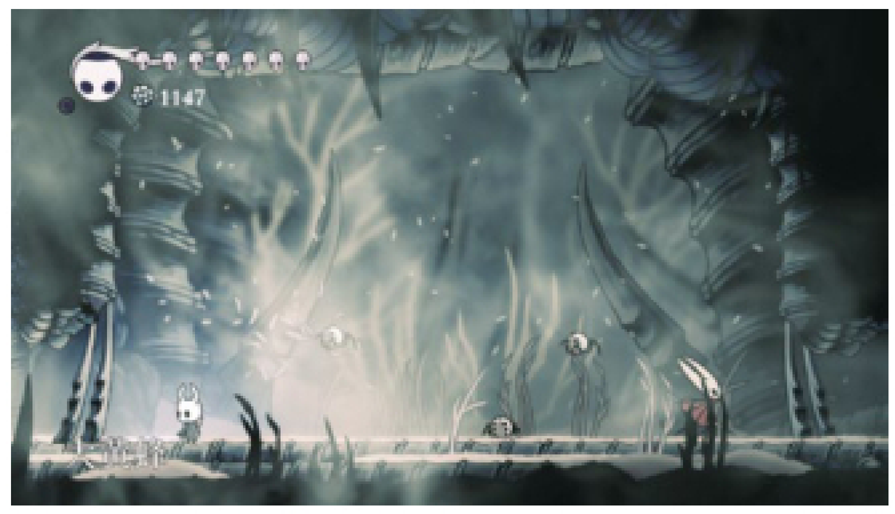


从长椅房间出来后一直向右走便能遇见之前的大黄蜂，追上去后便会触发 BOSS 战。

BOSS：大黄蜂

整体攻击方式与第一次战斗没有什么区别，但是多了许多假动作，并且出招频率更快，还会在场景中放置陷阱，需要通过攻击击飞。

当场景中出现陷阱时建议玩家躲在场景的一侧，将半个区域的陷阱清理掉后等待大黄蜂冲过来躲避并还击，不要随意跳起或者冲刺，主要考验的还是玩家的耐心。



胜利后与大黄蜂对话，然后从右侧进入遗弃外壳获得王之印记并触发剧情。

回到下图所在的房间，右下角的墙壁打碎可以进入隐藏房间，解救毛毛虫 #31。



到达下图位置，与骨钉大师对话支付 800 金币后可以学习冲刺劈砍。



前往骨钉大师右边的场景，场景中间插着一具尸体，尸体右侧的地板可以使用荒芜俯冲打碎到达下方的房间。

下方房间天花板掉落石柱的位置继续使用荒芜俯冲再下一层，下一层可以打碎的地板在获取灵魂的甲虫石右侧。

下来后地面会有许多尖刺，朝右边移动到尽头可以解救毛毛虫 #32，朝左走到尽头则可以获得护符“快速劈砍”。



下图位置可与 NPC 巴东交谈。

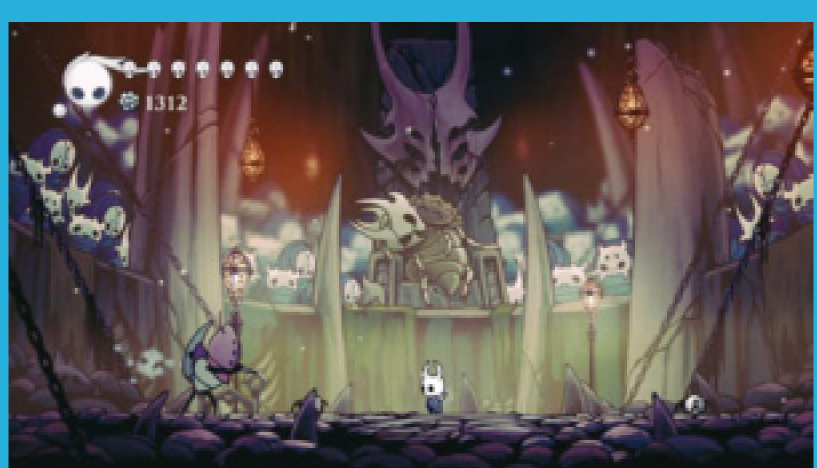


接着到达下图所在的愚人竞技场，途中有一颗低语之根不要错过了。进入竞技场先与门口的小愚人对话，支付 100 金币开启第一道试炼。进入试炼之前记得先到下方的房间使用长椅保存位置，长椅右侧的墙壁打碎还有一个温泉。



第一道试炼

之前有营救左特的话它便会在这里成为 BOSS，不过之前还需要消灭大量的杂兵。左特几乎没有战斗力，并且攻击后会击飞撞在墙上并反弹，感觉像是对着墙壁打乒乓球。胜利后可以获得大量的金钱以及护符槽。



第二道试炼

本试炼需要支付 450 金币，全部都是杂兵，不过场地与敌人配置都要比之前的试炼更难，胜利后可以获得苍白矿石。

第三道试炼

本试炼需要支付 450 金币，实在觉得困难可以等到之后再来挑战，因为最后的试炼只与游戏的一个成就相关。

从竞技场离开，朝左使用蓄力冲刺到头，打碎墙壁会来到泪水之城右侧的垂直电梯处。到达下图所示的位置完成一波强制战斗后可以获得容器碎片 #4。



乘坐电梯向上会来到安息之地，出电梯左走到尽头会来到蓝湖，蓄力冲刺穿过蓝湖会遇见 NPC 提索，它会在竞技场附近出现并死亡。

回到蓝湖右侧，下图位置可以与 BOSS 泽若交战。



BOSS：泽若

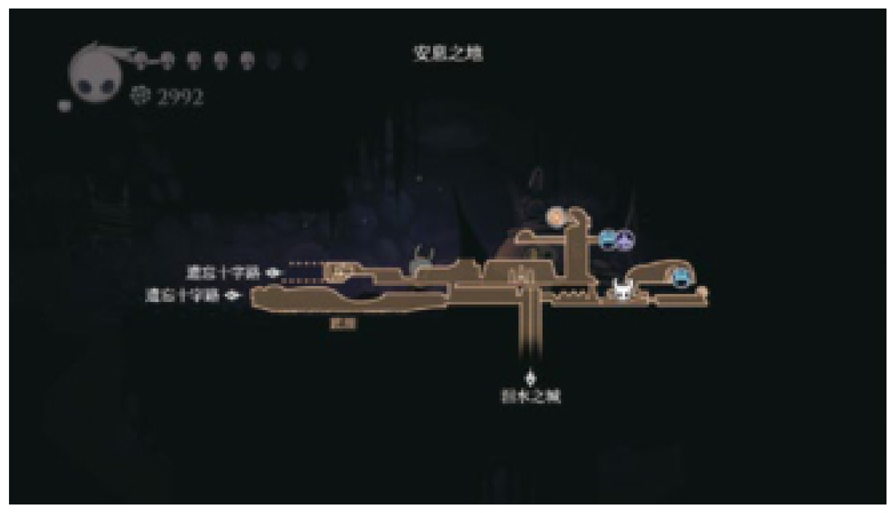
BOSS 非常简单，只需要顺着 BOSS 移动的方向移动，并不停跳跃攻击它，它投掷收回的剑会因为玩家的移动而全部打空。

来到下图位置，使用荒芜俯冲打碎地板来到隐藏房间，隐藏房间左侧打碎墙壁会回到电梯，右侧打碎墙壁是一个新的隐藏房间。新的隐藏房间内有一个金币宝箱，宝箱上方的天花板打碎可以来到找到一张长椅与 NPC 灰色哀悼者，它的支线任务暂时不要接受。回到金钱宝箱的位置打碎右侧的墙壁走到尽头则能拿到护符“噬魂者”。





下图位置可以解救毛毛虫 #33。



下图位置可以获得护符“梦之盾”。



进入先知的房间与先知对话，玩家目前拥有的精华数绝对远超过 200，因此先知会打开右边房间的大门，之后精华数到达一定数量还会有不同的奖励。通过低语之根以及梦境 BOSS 可获得大量的精华，击杀小怪也有小概率增长，总数值远远超过成就所需的 2400 点。

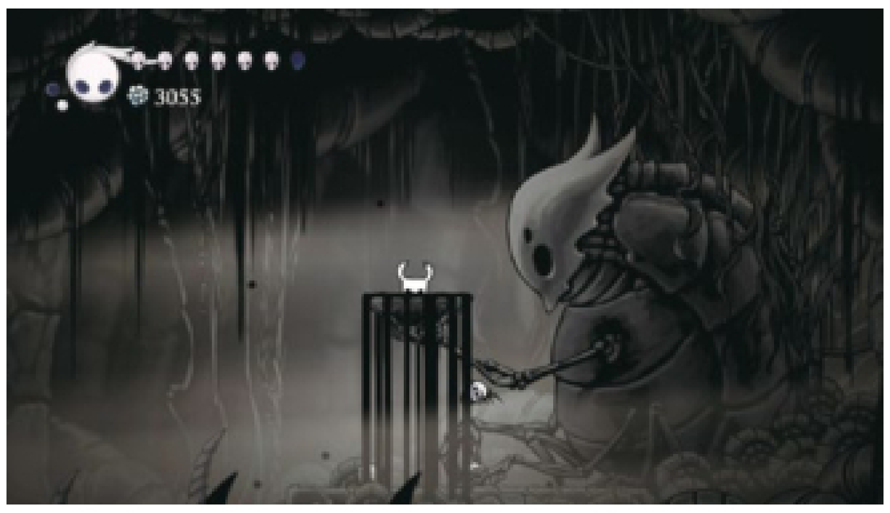
点数	奖励
100	圣巢徽章
200	打开右侧大门
300	苍白矿石
500	护符“舞梦者”
700	容器碎片
900	能力“梦之门”
1200	神秘蛋（换金物）
1500	生命碎片
1800	苏醒的梦之钉
2400	成就

进入右侧打开的大门，英灵的墓碑可以对话了解游戏剧情，到达房间右上角进入隐藏房间能发现一个低语之根。

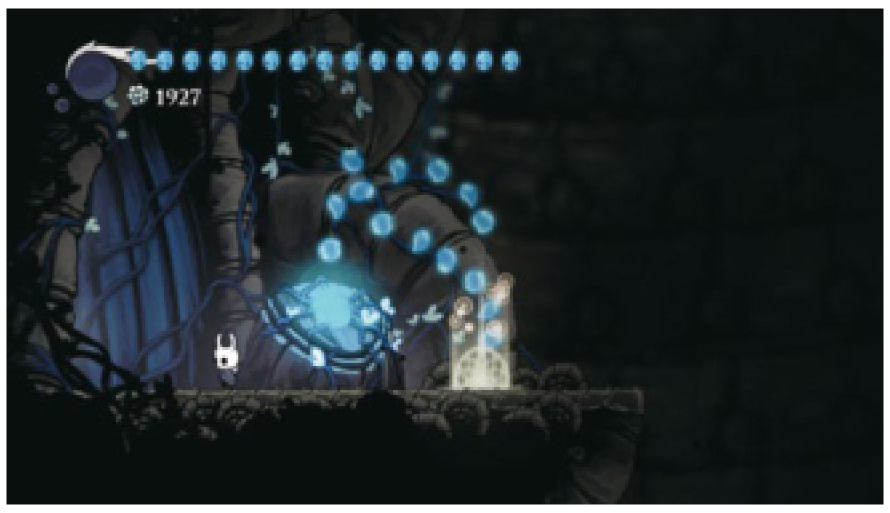
乘坐鹿角虫前往隐藏站点到达古老盆地，进入古老盆地中央下方的房间，刻有印记的大门此时会自动打开进入深渊。

到达下图位置进入室内点亮灯塔，之后便可以使用蓄力冲刺来到右侧对岸。进入房间，跳入黑水的圣杯中可以获得能力“暗影披风”。





原路返回到长椅处会遇见大黄蜂触发强制对话，深渊左侧中央有一个深蓝色石头平台，需要14颗蓝色生命值才能打开大门，佩戴乔尼的祝福、生命血之心（萨鲁巴出售）、易碎心脏（食腿者出售）便可达到要求。进入后通过一段跳跃关卡可以获得护符“生命血核心”。



雾之峡谷

如果此时玩家拥有超过2000的金币可以去铁匠处再次升级武器，金币不足的话则可以去萨鲁巴处购买护符槽或者去泪水之城的广场左侧房间的右上角，找到里姆出售收集到的文物。



▲里姆的位置。

乘坐鹿角虫来到王后驿站，从左上角到达雾之峡谷，也就是之前布满水母的场景。首先进入左侧到达银行，现在可以将所有的金币存在她这里，之后她会逃跑到上文提到玛丽莎的位置，击打后掉落的金币会成倍增长。



▲银行位于图片左下角。

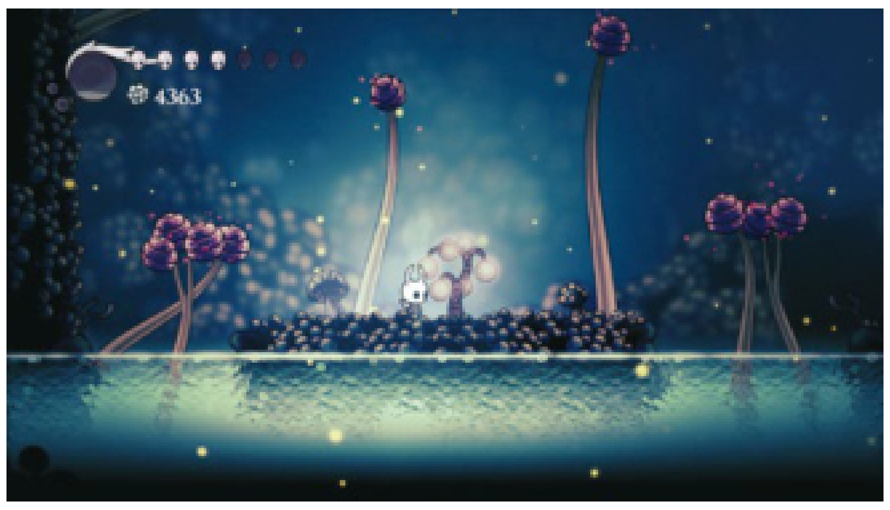
此区域目前暂时没有地图（可参考文章配图），在有水母的竖直房间，一直向上从右上角的出口离开，到达下图位置利用暗影冲刺穿过黑雾，跳到上方左侧便可看到制图师。



到达下图位置进入左边的房间，走到尽头可以获得护符槽。



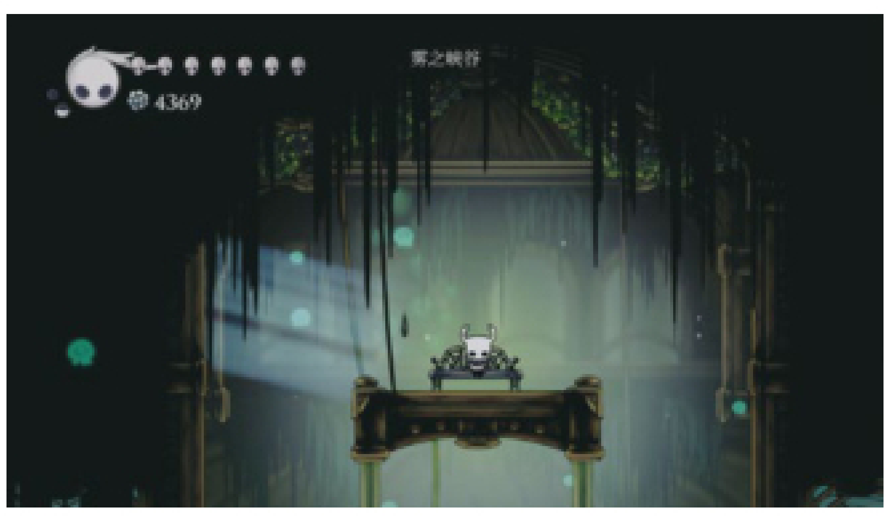
进入地图上指向真菌荒地的方向，跳到房间最下层可以看到一颗低语之根。



前往地图上的教师档案馆，在入口处直接朝左边使用蓄力冲刺可以解救毛毛虫#34。

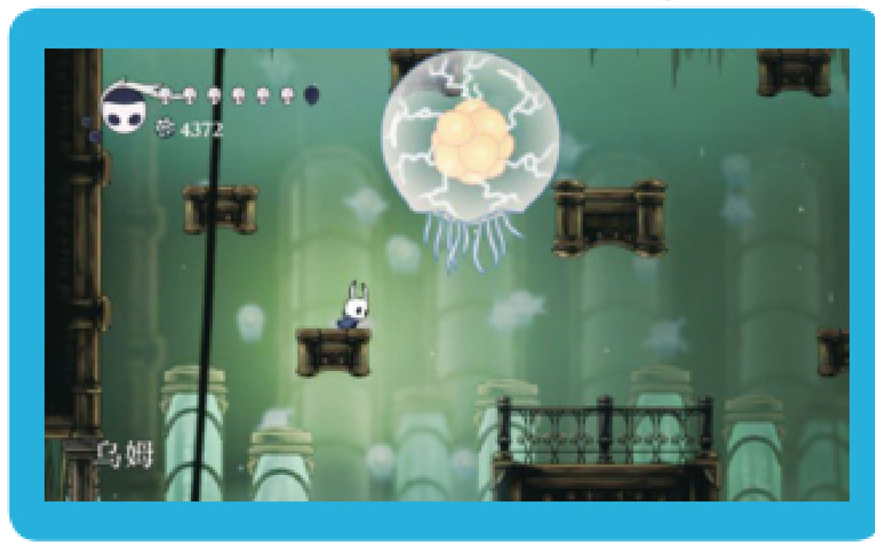


下方室外会再次遇到奎若，对话后先攻击左侧的墙壁开启捷径，然后进入室内。室内上方有长椅可以休息，下方走到尽头则是BOSS战。



BOSS：乌姆

玩家的普通攻击无法造成伤害，需要等待奎若登场破坏了防护罩才能攻击。



从BOSS房间两侧来到下层，下层中间向上走会有一个发光的水槽，攻击水槽可再次与奎若对话，之后使用梦之钉攻击守梦者，再次执行与之前两名守梦者相同的事情。

苏醒后与奎若交谈奎若会转移至蓝湖右岸，再次对话后奎若的剧情路线便会完结。

到达下图位置进入室内到达长满植物的山丘，走到尽头获得技能“嚎叫幽灵”。这个能力其实可以在很前期获得，但作用不大，因此本攻略到达此处时再顺路获得。



王后花园

从下图位置向左来到新区域王后花园，一直向左移动，途中没有任何收集品。



到达地面尖刺的竖直房间后，从右下角离开，途中有一场在平台上的强制战斗，胜利后继续向右走会看到图纸以及长椅的指示牌。

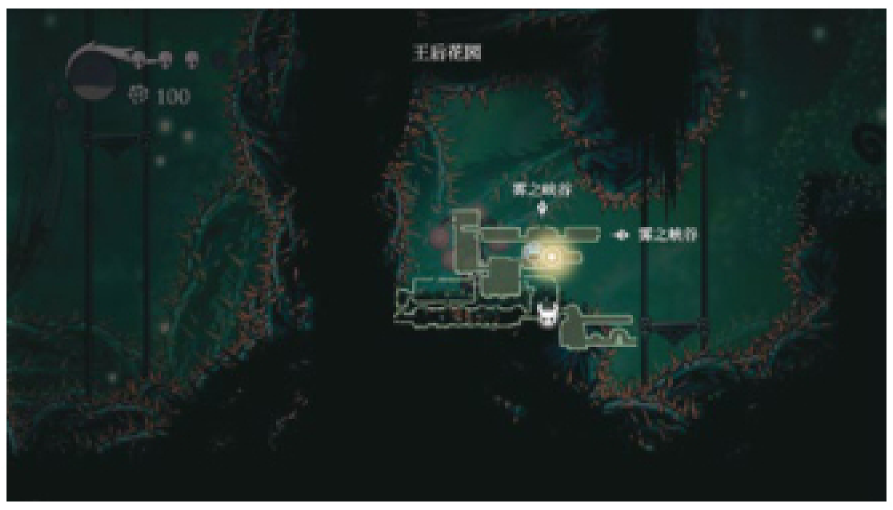


但是制图师只留下了留言，因此要回到大本营处购买地图。顺带目前已经获取了所有的骨钉大师技能，前往斯莱的商店可以进入地下，与其交谈后获得护符“骨钉大师的荣耀”。

来到下图所示的房间，右下角的出口被铁门挡住，玩家需要从左侧来到下方击打关卡开启铁门。



到达下图位置可以找到低语之根，进入低语之根右侧的房间走到尽头可以获得“爱之钥”。



到达下图所示的位置消耗 150 金币可以解锁长椅。



下图位置一直朝左走可以解救毛毛虫 #35。



之后会看到车站的指示牌，但是铁门挡住，需要从另一侧才能解锁。到达下图位置调查石像会触发 BOSS 战。



BOSS：马尔穆

与其说是 BOSS 战，不如说是一个打皮球的小游戏，它会缩成一团球不断朝玩家飞来，利用攻击将其击退即可，血量不足可以看准 BOSS 反弹的角度，躲在角落中安全回血。

击败 BOSS 后从房间右上角可以到达本区域的鹿角虫车站，这是本作最后一个车站，现在使用车站会新增一个地点“鹿角虫巢穴”。到达鹿角虫巢穴后可以获得容器碎片 #5。

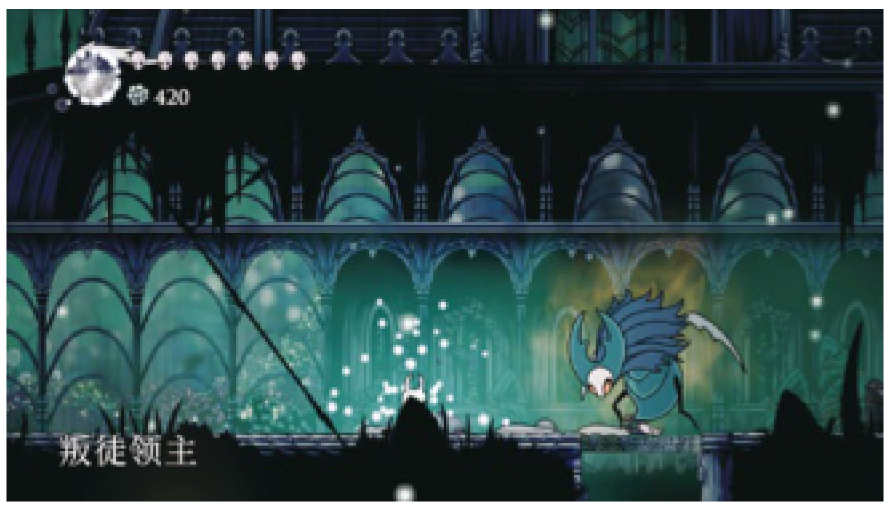
回到王后花园，到达下图位置，从中间的竖直通道向上爬可以解救毛毛虫 #36。



到达下图位置打碎左侧的窗户爬到顶端可以解救毛毛虫 #37，右下方苍绿之径的出口出去还能找到一个低语之根。

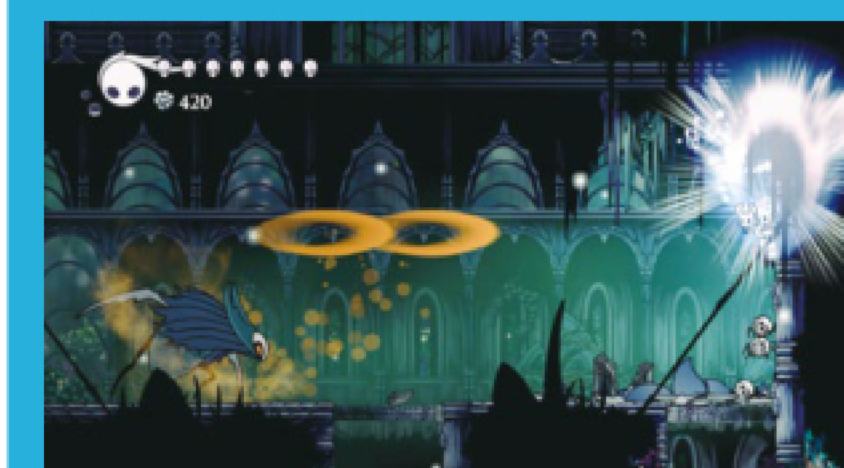


最后到达下图位置触发本区域的 BOSS 战。



BOSS：叛徒领主

本场 BOSS 战难度相当大，BOSS 不仅攻击会造成两点伤害，密集的进攻手段也很少能找到恢复生命的机会。BOSS 的招式分为四种，前冲、跳跃、飞盘、冲击波，其中只有冲击波需要利用暗影冲刺的无敌时间来躲避。简易战斗方式就是攀爬在右侧墙壁顶端不停使用下劈浮空，BOSS 大概率会不停使用冲刺，小概率会后退一步使出冲击波，只要把握好节奏能大大降低本战的难度。如果阿布的剧情没有断掉，那么本战它会帮助玩家并牺牲。



胜利后进入左侧的房间，与白色夫人对话获得白色碎片。

黑卵圣殿

只要击败三名守梦者便可来到遗忘十字路的黑卵圣殿触发结局。

BOSS：空洞骑士

第一阶段：BOSS 主要以冲刺和三连平砍为主，依靠下劈浮空可以轻松应付。

第二阶段：BOSS 会追加地火攻击，需要看准缝隙躲避。

第三阶段：BOSS 开始疯狂自残，而这一阶段反而是最简单的阶段。自残后 BOSS 会变异，一种情况是向四周抛射飞行物，可以找好位置恢复生命，另一种情况是用身体砸向玩家，只需要左右横闪便能躲避，之后 BOSS 会陷入大硬直。

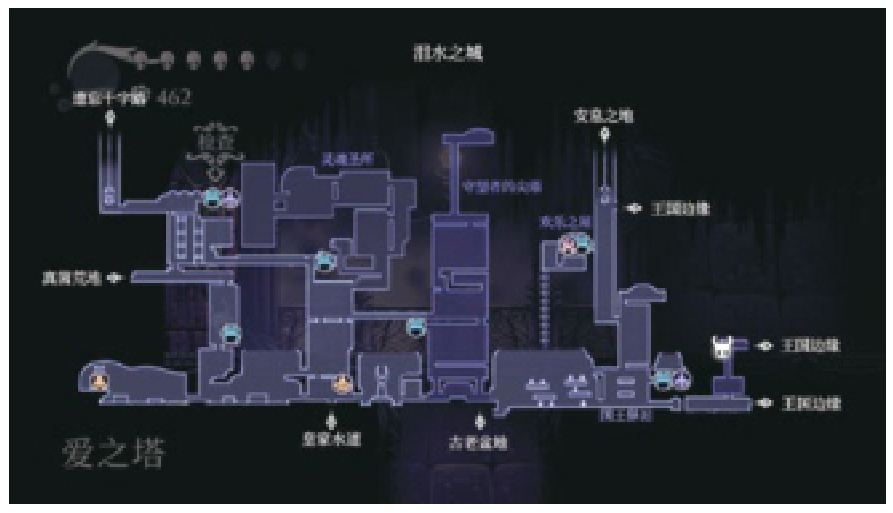
最终击败 BOSS 并将其吸取后游戏的结局一便算完成。



通关之后

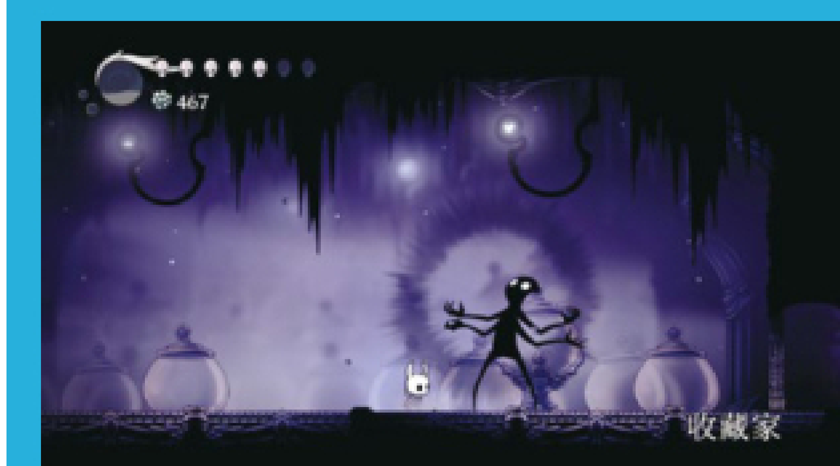
游戏至此并没有结束，接下来可以去各个地方补齐一下之前没有收集的物品。

首先来到国王驿站，通过王国边缘来到下图所在的位置，使用爱之钥打开门进入爱之塔。



BOSS：收藏家

收藏家会不停的从天花板投掷杂兵，之后自己也会登场在场景中跳跃几次，由于杂兵可以一刀击杀，因此本战难度非常简单。



从右边跳上收藏家二楼可以解救毛毛虫 #38、毛毛虫 #39、毛毛虫 #40，还能获得收藏家的地图，这样便可直接在地图上看到毛毛虫的位置。

先到达遗忘十字路制图师的位置，进入右侧巫女所在的房间，这里顶部天花板上有一个隐藏房间，内有低语之根。



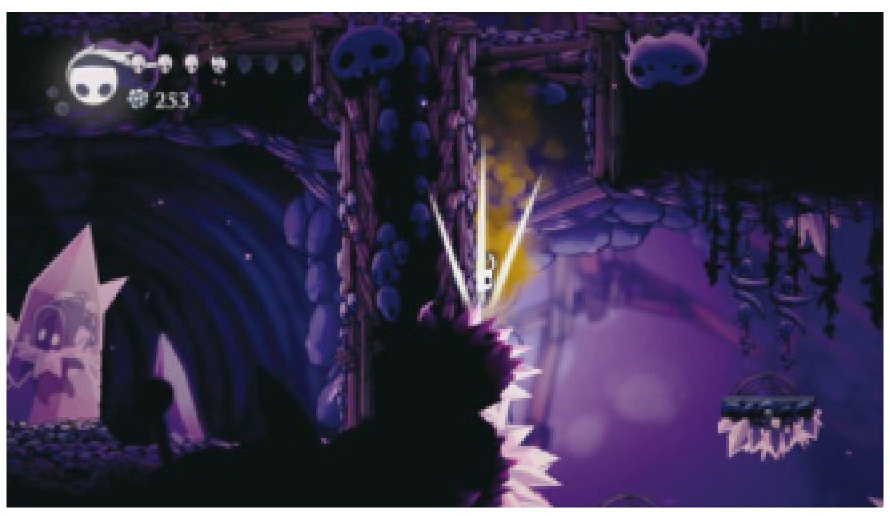
进入之前假骑士 BOSS 所在的房间，上层有一面隐藏墙壁，对墙壁内的敌人使用梦之钉可触发隐藏 BOSS 战。

BOSS：失败冠军

假骑士的加强版，总共分为三个阶段，每个阶段出招方式相同，一种是捶打地面使出冲击波，需要跳跃躲避；另一种跳起来砸向玩家，直接从下方冲刺绕到身后即可。由于 BOSS 的攻击力非常高，所以宁可触碰落石扣血进入无敌时间也不要被它打中。



从遗忘十字路前往水晶山峰，下图位置可以获得黑暗降临（之前在这解救过毛毛虫 #18）。



到达下图长椅的位置，从长椅右侧二段跳来到上方会遇到水晶守卫的强化版，击败后可以获得生命碎片 #8。



下图位置可以解救毛毛虫 #41，左边可以开启德特茅斯前往水晶山峰的捷径。



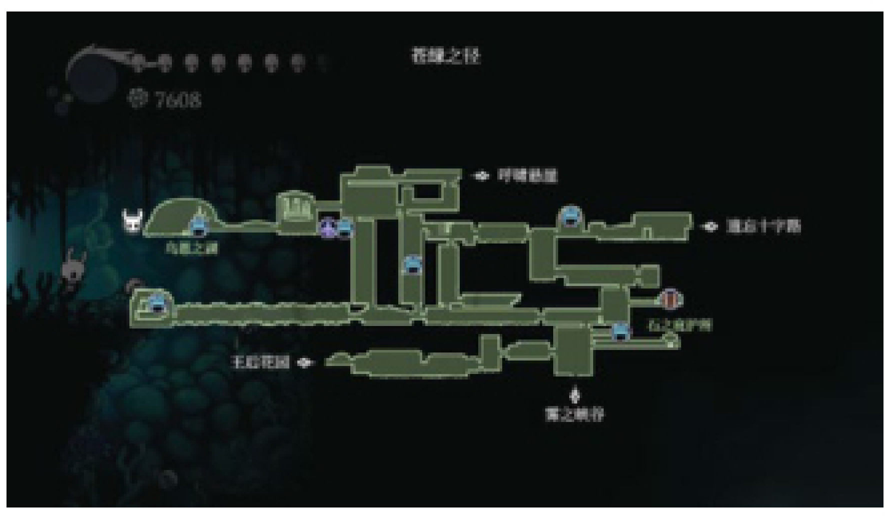
下图位置可以解救毛毛虫 #42，途中还能看到一颗低语之根。



爬上下图水晶山峰的最高处可以获得倒数第二块苍白矿石，最后一块则是毛毛虫房间解救 31 只毛毛虫的奖励。



来到苍绿之径，从乌恩之湖左下角进入，走到尽头可以获得护符“乌恩之形”。



前往安息之地找到灰色哀悼者接取任务，玩家需要无伤从安息之地走到王后花园才算成功，路线可参考下图，建议佩戴护符“骄傲印记”、“发光子宫”、“编织者之歌”、“防御者纹章”。完成任务后可以获得生命碎片 #9。

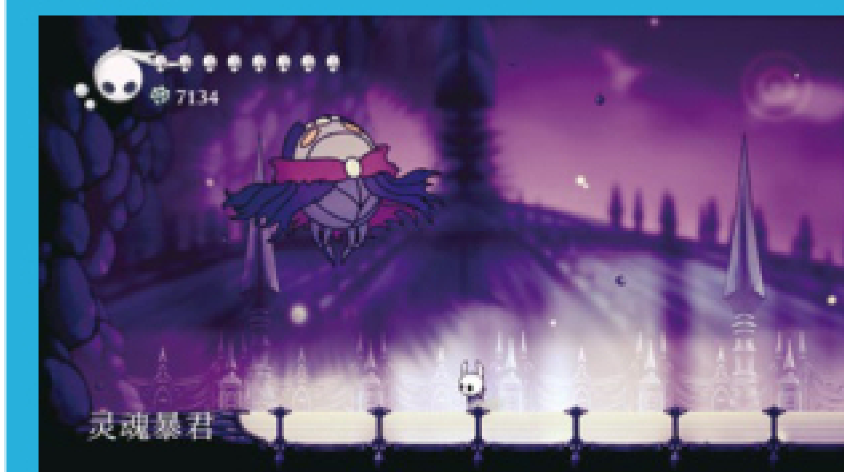
到达泪水之城下图位置，使用钥匙打开门可以获得技能“暗影之魂”。



回到灵魂大师所在的房间，使用梦之钉攻击尸体进入梦境，对战 BOSS 灵魂暴君。

BOSS：灵魂暴君

同样是灵魂大师的加强版，打法思路与之前相同。



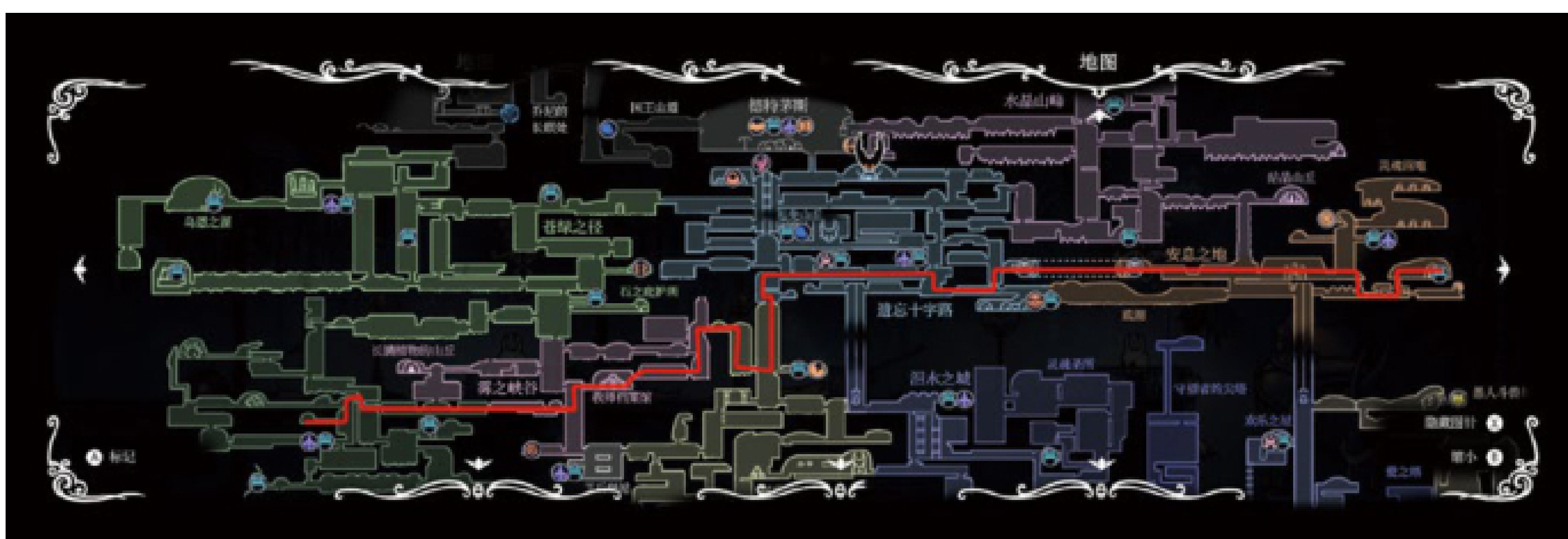
前往古老盆地，下图位置（制图师的上方）投掷 3000 枚金币可以获得容器碎片 #6。

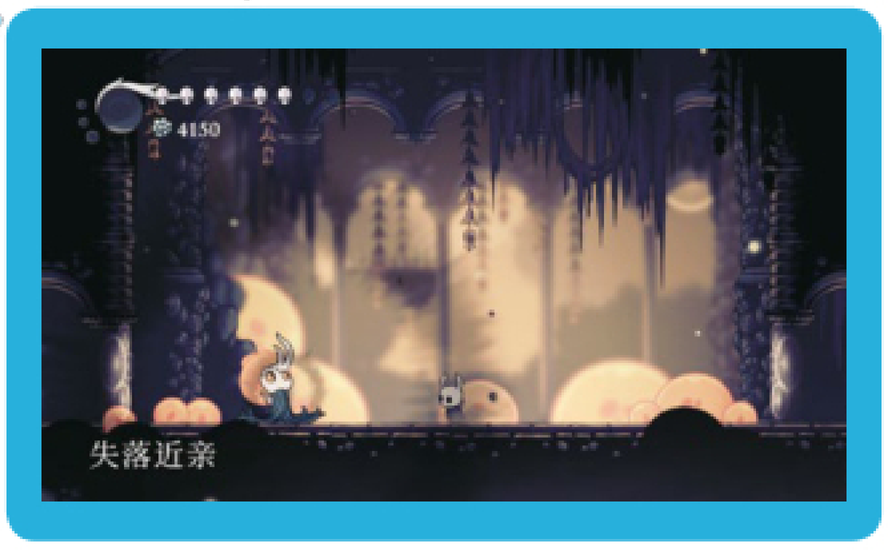


回到 BOSS 残破容器的位置，使用梦之钉攻击尸体进入梦境，迎战 BOSS 失落近亲。

BOSS：失落近亲

虽然是残破容器的加强版，但是速度快起来的确非常麻烦，几乎没有回血的机会，建议换上易碎力量（梦境 BOSS 战不会损坏）和快速劈砍，再配合蓝血护符直接和 BOSS 以血换血，快速解决战斗。





之后前往深渊，来到下图所示的位置使用灵魂尖啸便可触发剧情，获得技能“深渊尖啸”。



从王后驿站来到深邃洞穴下图处，会看到许多被困住的毛毛虫，只有第三只才是毛毛虫＃43。



到达下图所示的位置，灵活运用暗影冲刺的无敌时间到达尽头可获得护符“锋利之影”。



从王后驿站回到螳螂村上方，从下图所示的位置走到尽头会落入一个大空洞中，大空洞底部可以获得生命碎片 #10。



从古老盆地的列车站向右行驶来到王国边缘到达下图位置，右边能看到两只未收集的毛毛虫，而向上可以来到皇家水道。



皇家水道下图处可以解救毛毛虫 #44。



原路回到王国边缘，下图位置使用荒芜俯冲进入隐藏房间走到尽头可以解救毛毛虫 #45。

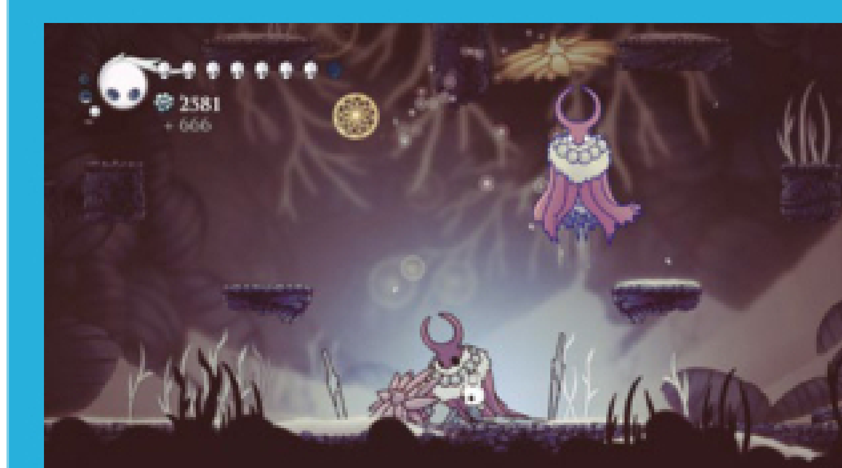


到达下图位置穿过黑色屏障会有一场 BOSS 战。



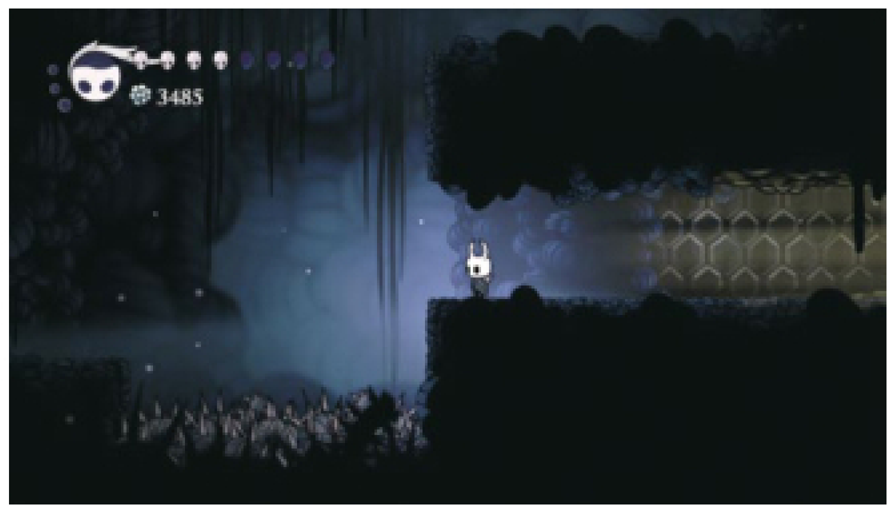
BOSS：马科斯

BOSS 的护盾基本可以当做摆设，主要注意躲避锁定方向的飞剑。二阶段后护盾会变成两个，飞剑的频率也会加快，可以利用 BOSS 原地使护盾旋转的机会恢复生命。目前击败了所有的梦境 BOSS，加上之前收集的低语之根，精华数量已远远超过了 2400。可以前往先知处领取所有奖励了。



DLC3：生命血

本区域获得的一个护符对真结局白色宫殿探索很有帮助，生命血 DLC 中本区域增加的一名 BOSS。下图位置朝右攻击墙壁会有一条隐藏通道，通往最后还未探索的隐藏区域蜂巢。





先到达下图位置找到长椅，长椅右侧走到尽头能看到低语之根，然后朝低语之根左上方前进。

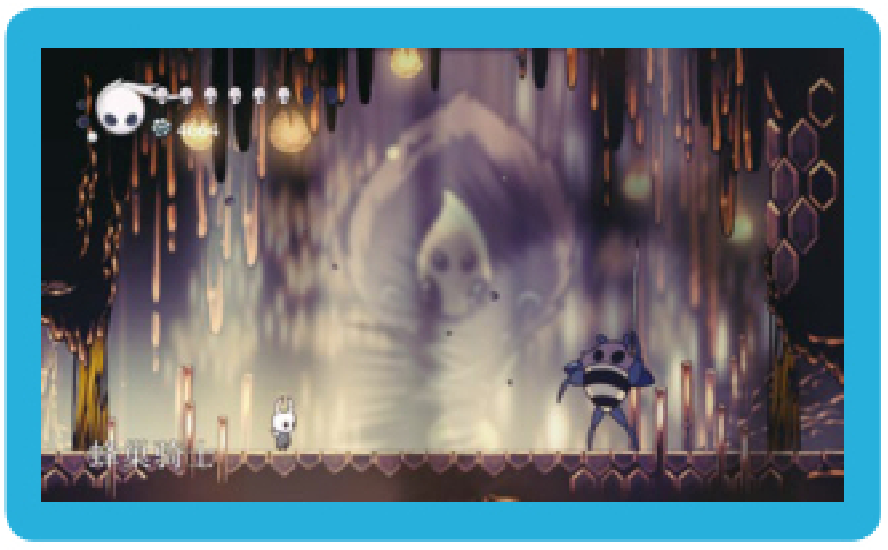


下图位置攀爬在右上角的墙壁上使用蓄力冲刺会看到一个通往上方的出口，进入后走到尽头可以解救最后的毛毛虫 #46。此外图片位置左下角还能看到生命碎片 #11，玩家需要利用巨大的蜂巢守卫撞碎墙壁才能获得。



BOSS：蜂巢骑士

来到区域最右侧触发 BOSS 战。BOSS 只有一个阶段，一般的近战攻击对于目前的玩家而言已经没有什么威胁，在抛射出针刺球时 BOSS 基本会保持静止状态，此时可找好位置恢复生命。由于放到了流程最后才来挑战，因此难度很低。

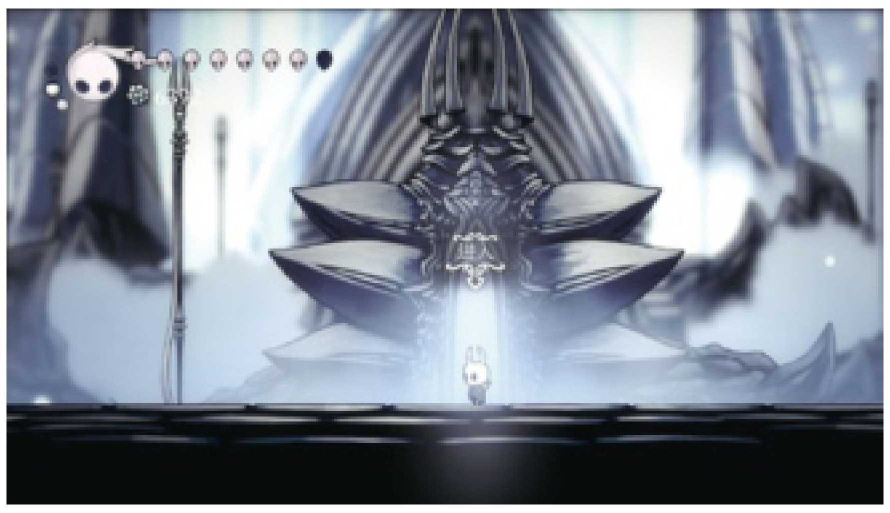


胜利后右侧走到尽头可以获得护符“蜂巢之血”，返回时可与 NPC 维斯帕对话。

真结局

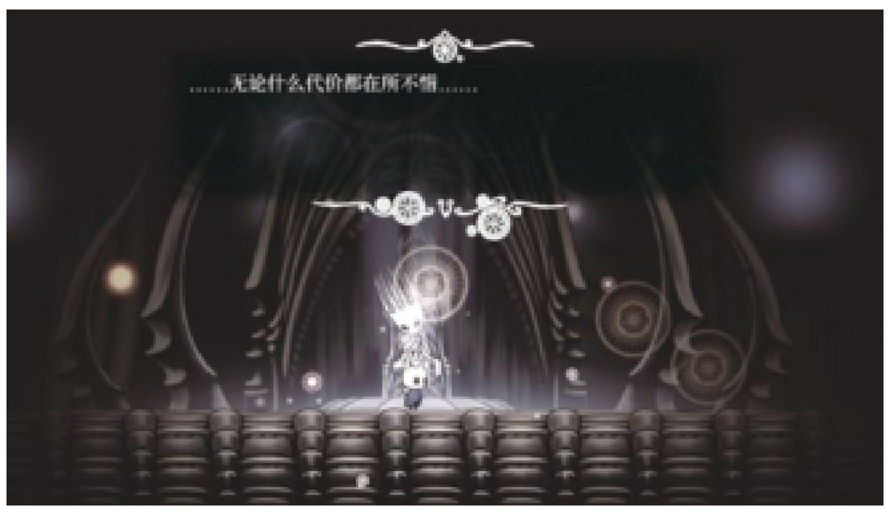
前往先知和毛毛虫房间领取奖励，重要的物品有护符“蜕变挽歌”、“生命碎片”、“苏醒的梦之钉”，再与先知对话可获得成就“升天”。

前往古老盆地，离开鹿角虫车站，使用苏醒的梦之钉击打外面的盔甲便会切换场景，击败敌人进入室内到达白色宫殿。



白色宫殿没有地图，也基本没有岔道，但机关密布，是一个考验玩家跳跃操作能力的关卡，建议带上护符“幼虫之歌”、“蜂巢之血”、“深度聚集”保证续航能力。

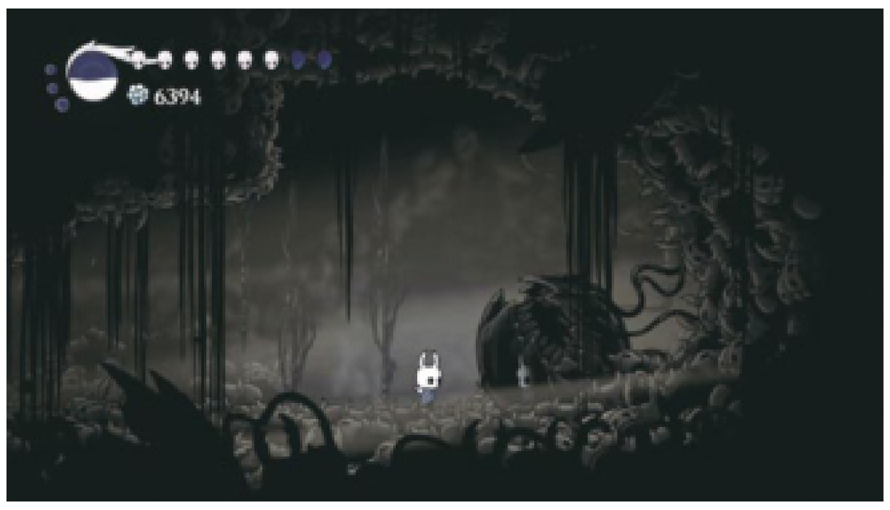
区域一个分为三个大区域，到达白之王面前后攻击白之王可掉落另一半的“白色碎片”，自动合成护符“国王之魂”。



此外白色宫殿还有一个隐藏区域苦痛之路，位置在通过第一个机关区域后下图位置左侧，打碎左侧墙壁便可到达，通过后可以观赏到一段剧情演出以及怪物图鉴中的“束缚封印”。



佩戴国王之魂，从古老盆地前往深渊，中间最下层会出现隐藏的通道，走到尽头使用梦之钉攻击黑色球体，接着爬到场景顶端，剧情之后“国王之魂”便会转变成”虚空之心“。



再次前往黑卵圣殿，迎战空洞骑士。战斗与之前无异，但是击败空洞骑士后大黄蜂会登场，玩家选择使用普通攻击击败便会触发隐藏结局的假结局。

之后读档再次进入游戏，这次大黄蜂登场后使用梦之钉攻击，最终的隐藏 BOSS 便会登场。

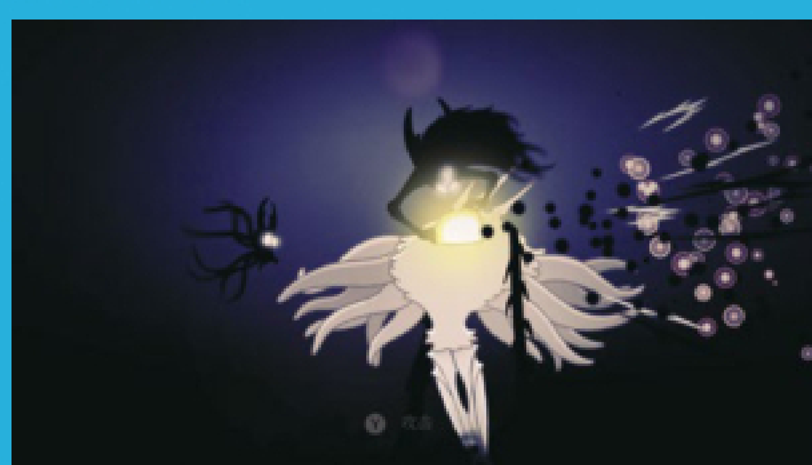
BOSS：辐光



BOSS 分为三个阶段，前两个阶段的招式都相同，只是场地不同。

第一阶段战斗，看准时机躲避招式跳跃攻击即可，第二阶段场地会变成若干个小平台，躲避会稍微麻烦一些，由于 BOSS 本身没有攻击判定，所以不用担心撞上它。

推荐佩戴符文“快速聚集”、“深度聚集”、“幼虫之歌”、“乌恩之形”，持久战需要保证自身的续航能力。

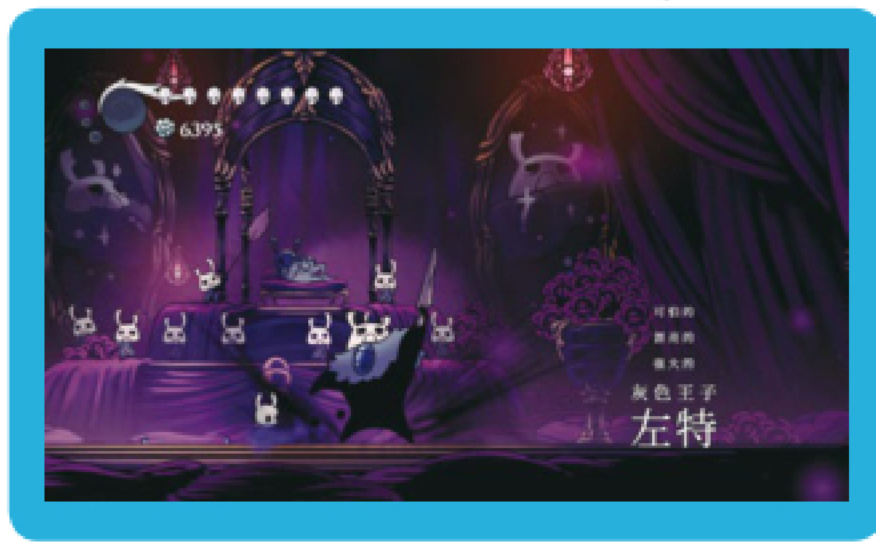


DLC1：隐藏的梦

回到大本营进入布蕾塔的房间会有隐藏入口，使用梦之钉攻击后来到 DLC 区域。

BOSS：强大的左特

BOSS 跳跃会向两边产生冲击波，建议先冲刺拉开距离再跳跃躲避，因为它偶尔会滞空一段时间再落下，先跳跃很容易被砸中。



来到粪球防御者房间下方，使用梦之钉攻击睡着的粪球防御者到达梦境。

BOSS：白色防御者

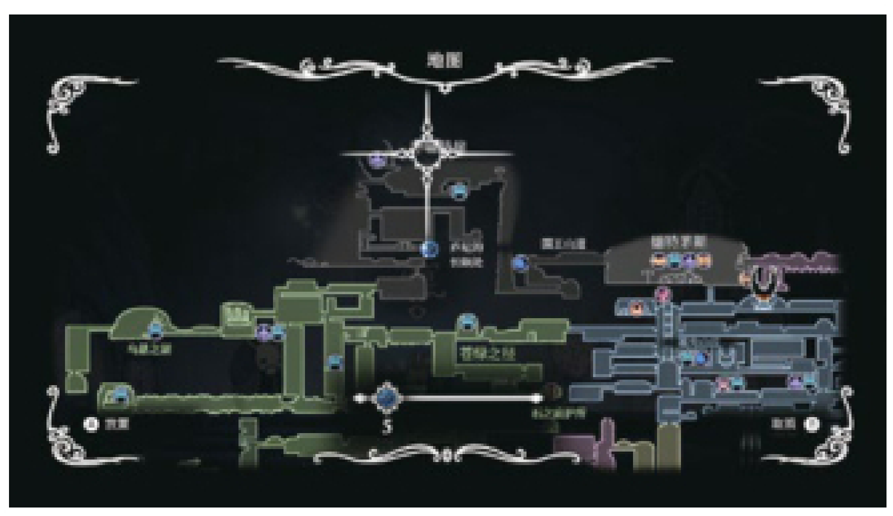
粪球防御者的加强版，区别在于钻地后投掷出的粪球数量更多，并且多了一招向两侧发出冲击波的招式，需要利用暗影冲刺的无敌时间来躲避。



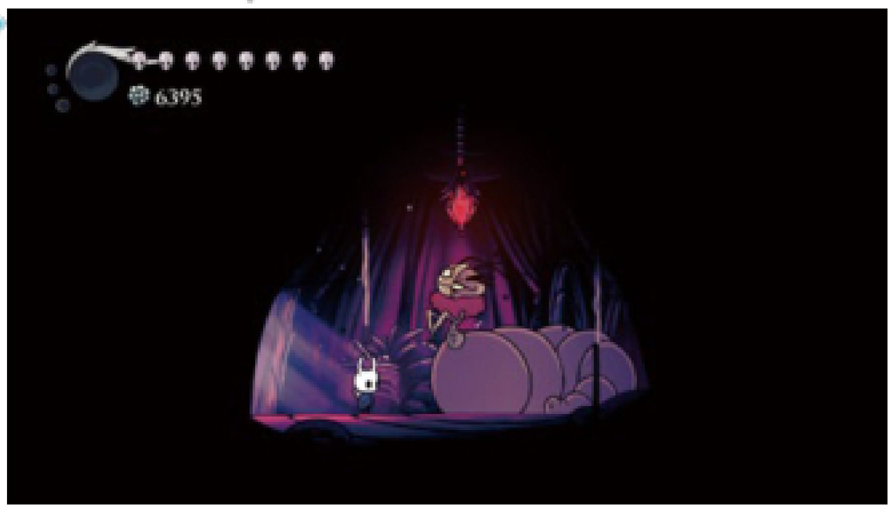


DLC2：格林剧团

到达呼啸山崖下图蓝色标注的位置，使用梦之钉攻击尸体左侧会出现一个球体，不停攻击球体使之发光后便触发了格林剧团 DLC。



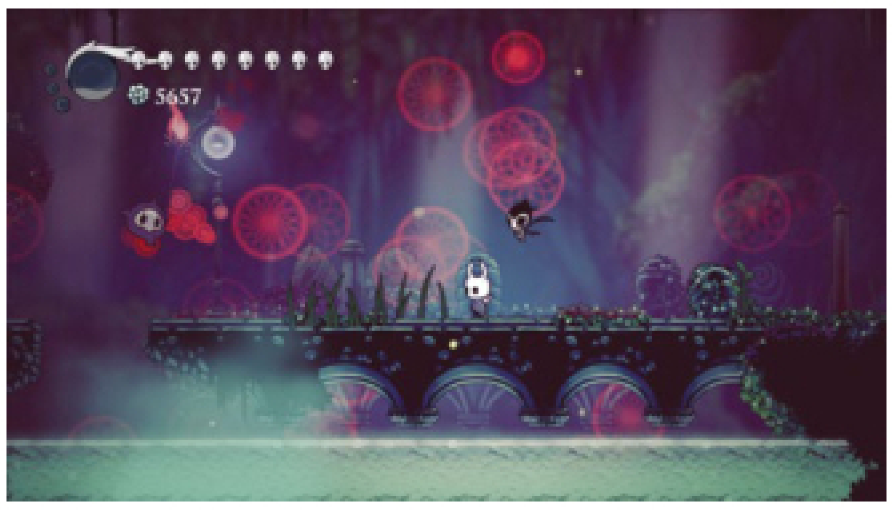
回到大本营此处会变成另外一幅模样，马戏团左侧的帐篷内与迪万对话，它会向你索要易碎的三个护符，之后再支付金币可以将易碎护符转化为永久护符，所需消耗的金币分别是：易碎贪婪 9000 金币、易碎心脏 12000 金币、易碎力量 15000 金币，但如果玩家没有足够的金币，它则不会交还给玩家，因此准备好足够的金币后再来交易。



进入马戏团与布鲁姆对话，继续前进会触发剧情，格林会给予玩家最后一个护符“格林之子”，装备上后地图上会出现三个火焰。出发前可以去遗忘十字路右下角萨鲁巴的商店获取“萨鲁巴的祝福”。



到达火焰处会遇见敌人格林亲族新手，血量较多的杂兵而已。



回到马戏团后格林会给予新的任务，继续前往地图上收集火焰。之后再回来会与格林展开战斗。

BOSS：格林

格林的招式非常丰富，应对起来容错率较低。

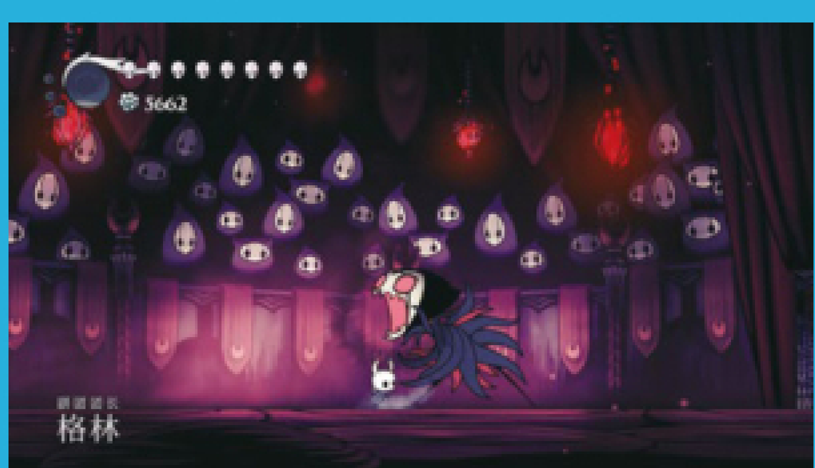
一、冲刺一段距离后跃起，抛射出数个火球，玩家可以向后躲避，也可以跳起从它头上跃过。

二、从空中冲下，紧接着朝玩家冲刺。冲刺躲开第一下后原地跳起。

三、地面上出现尖刺，可以利用这个机会恢复生命。

四、飞出三个火蝙蝠，第一个跳跃躲避后面两个就会朝上方飞去，可以冲刺追上攻击BOSS。

五、变成一个球体丢出飞行物，躲避即可。



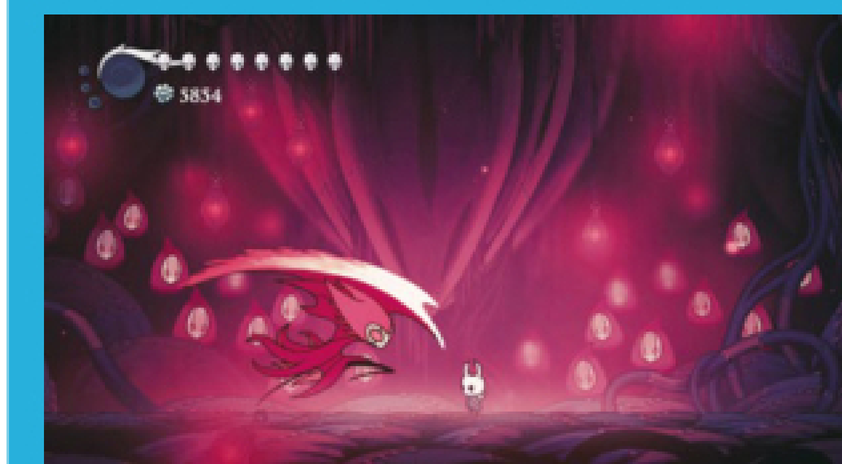
胜利后对话会升级格林之子并给予一个护符槽，接着继续收集火焰。而此时如果玩家不选择收集火焰，前往野兽巢穴会遇见布鲁曼，它会叫你前往触发 DLC 的位置破坏灯，这样便会迎来放逐结局，格林之子的护符会被替换成无忧旋律。

不选择放逐结局则回到马戏团，使用梦之钉攻击格林触发第二场 BOSS 战。

BOSS：梦魇之王

格林强化版，不仅出招迅捷，原本许多容易躲避的招式再附带了火焰后躲避起来非常困难。建议将护符替换成“骨钉大师的荣耀”、“骄傲印记”、“快速劈砍”，利用蓄力攻击找准机会进行输出。

BOSS 招式主要是前冲抛射火球和空中冲刺发生了变化，当 BOSS 在地面前冲时最好是利用暗影冲刺穿过它的身体再来躲避火球，空中冲刺则应该原地二段跳起，然后朝相反的方向使用冲刺躲避，并且这两招几乎没有反击的机会，以躲避为主。



成就指南

虽然 NS 没有成就系统，但是本作内置了成就功能，与 Steam 版达成要求一致，玩家至少需要两周目的游戏才能达成所有成就。

成就列表

成就名称	达成条件
防护	获得4个面具碎片
蒙面	获得所有面具碎片
着迷	获得你的第一个护符
附魔	获得圣巢全部护符的一半
赐福	获得所有护符，接受萨鲁巴的祝福
灵魂	获得3个容器碎片
世界之魂	获得所有容器碎片
虚假	击败假骑士
强壮	击败失败冠军
决心测验	在苍绿之径击败大黄蜂
决心证明	在王国边缘击败大黄蜂
照明	击败灵魂大师
消亡	击败灵魂暴君
释放	击败残破容器
和平	击败失落近亲
荣耀	击败粪球防御者
尊重	击败螳螂领主
痴迷	击败收藏家
恩怨	在愚人斗兽场中击败左特
忽略	不管左特让他自生自灭
调和	收集600精华
觉醒	收集1800精华并唤醒梦之钉
升天	收集2400精华并听到先知的最后的话语
幼虫之友	救出一半被监禁的幼虫
蜕变	救出所有被监禁的幼虫
幸福的一对	允许钉子匠寻找新的使命
纯粹	用纯粹骨钉杀死铁匠
见证	与奎若度过最后一刻
慰籍	给灰色哀悼者带来安宁
处决	击败叛徒领主
连接	打开圣巢一半的鹿角站
希望	打开圣巢全部的鹿角站并发现鹿角虫的巢穴
教师	消灭教师莫诺蒙
守望者	消灭守望者卢瑞恩
野兽	消灭野兽赫拉
制图师	获得每个区域的地图
勇士	完成勇士的试炼
征服者	完成征服者的试炼
愚人	完成愚人的试炼
空洞骑士	击败空洞骑士并成为容器
封印的同胞	与大黄蜂合力击败空洞骑士
不再有梦	击败辐光并吞噬光芒
虚空	记住过去，联合深渊
速通1	在10小时内完成游戏
速通2	在5小时内完成游戏
完成	通关并达成100%的游戏完成度
快速完成	达成100%的游戏完成度，并在20小时内完成游戏
钢铁之魂	在钢铁之魂模式下完成游戏
钢铁之心	在钢铁之魂模式下达成100%的游戏完成度
敏锐的猎人	在猎人日志上记录圣巢所有的生物
真正的猎人	得到猎人的印记
时代的终结	完成蘑菇先生隐藏结局
记忆	击败白色防御者
黑色浪漫	击败灰色王子左特
盛大演出	击败剧团团长格林
仪式	击败梦魇之王并完成仪式
驱逐	驱赶格林团长将其流放

图鉴难点敌人

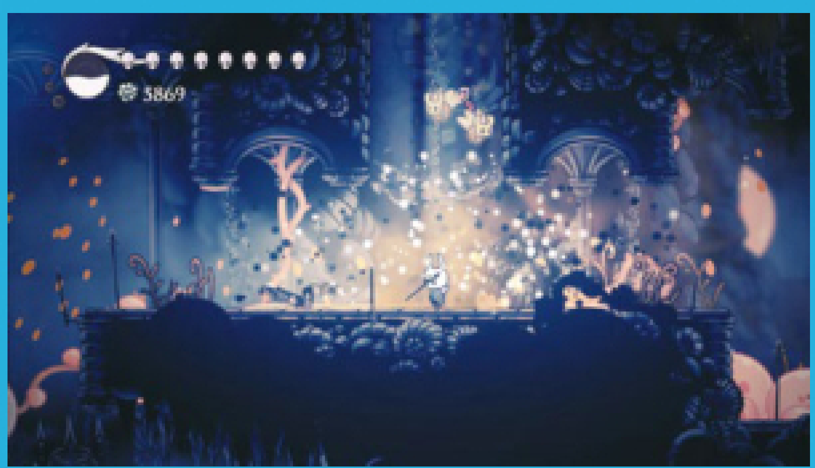
No.10戈姆

下图位置使用荒芜俯冲来到隐藏房间，调查石像即可。



No.20修理虫

下图位置使用普通攻击打碎左侧的路牌，然后回到井的上方再使用荒芜俯冲冲进井口，一定几率可以解锁这名敌人的图鉴。



No.37/38杜兰多/杜兰达

位于苍绿之径场景中布满盔甲，用来下劈浮空作为跳板的甲虫，只有从正前方攻击才能造成伤害。



No.67华丽躯壳

下图位置，画有温泉指示牌右上方的房间，进入后来到右侧隐藏房间内便可看到。



No.81水晶爬虫

水晶山峰中会发射激光的爬虫，需要利用复仇之魂击杀。

No.91加皮德

同戈姆一样，到达下图处左侧隐藏房间内调查尸体即可。



No.130神之驯服者

竞技场 3 的最终 BOSS。

No.156猎人的标记

完成本篇的图鉴 145（不包含 DLC）后回到获取日志的位置与猎人对话即可获得。

No.157束缚封印

苦痛之路走到尽头即可获得。

忽略（周目冲突）

第一次遇见左特时不理会它便能解锁这个成就，与全图鉴成就相互冲突。

幸福的一对/纯粹（周目冲突）

但完全升级完武器时与钉子匠对话它便会离开，在门口将其击杀可获得成就“纯粹”，而选择到达下图位置与钉子匠对话可获得成就“幸福的一对”。

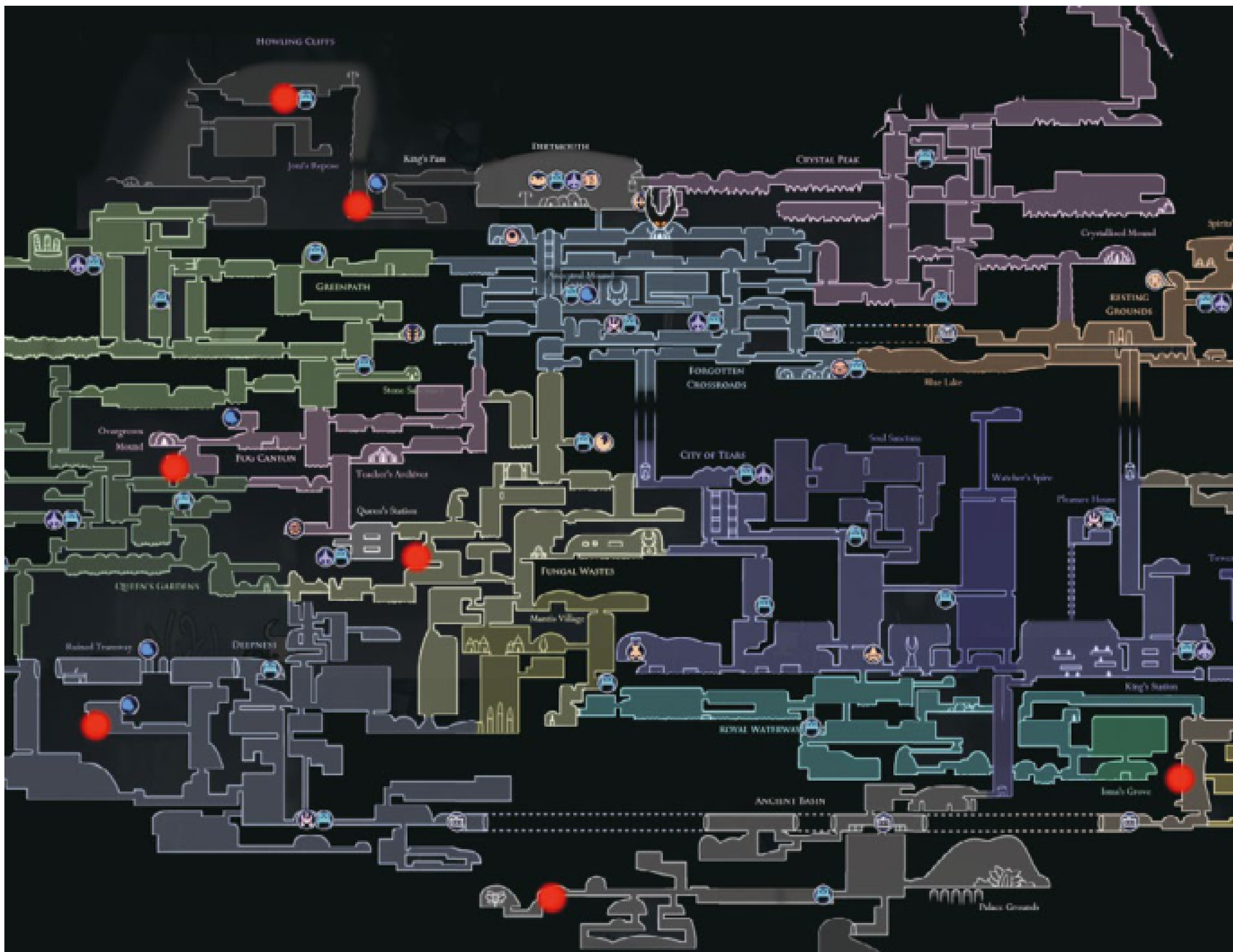


驱逐（周目冲突）

在格林 DLC 完成最后一步之前，地图上会有四个火焰，与深邃洞穴火焰位置的 NPC 对话并完成它的目标便会触发这个成就，与成就“仪式”相互冲突。

时代的终结

携带护符“蘑菇孢子”前往下图地点触发剧情即可。



文 秋沙雨　美编 Juxi

《超人总动员 2》正好评上映，乐高系列自然不会拉下脚步，配合电影的热映，华纳游戏部门与迪士尼、皮克斯合作推出了这款《乐高 超人总动员》，除了收录两部动画电影的故事之外，还有皮克斯旗下其他动画电影的角色（例如《汽车总动员》、《海洋总动员》等）都会在本作里以可操作角色登场，内容可谓是十分丰富。

通关时间：20 小时左右
白金 / 全成就时间：30 小时左右
对应游戏版本：1.01

攻略透解 GUIDE THROUGH



NS	PS4	XOne

乐高 超人总动员	WB Games
Lego The Incredibles	动作 / 中文版
2018 年 6 月 15 日 / 本地 1 ~ 2 人	无对应周边
售价为 PS4/XOne/NS：429 港币	

※Steam 版已发售。

系统指引



操作指南

※本攻略的操作以PS4版为主。

PS4 版	NS 版	XOne 版	功能
○	A	B	建造 / 使用
×	B	A	跳跃 / 加速
□	Y	X	攻击
△	X	Y	切换到离操作角色最近的角色
L1	L	LB	顺时针切换角色
R1	R	RB	逆时针切换角色
L2	ZL	LT	刹车
R2	ZR	RT	加速
R3	按下右摇杆	RS	重置镜头
左摇杆 / 方向键	左摇杆 / 方向键	左摇杆 / 方向键	移动角色 / 驾驶
右摇杆	右摇杆	右摇杆	移动视角
OPTIONS	+	MENU	暂停 / 打开菜单
按下触控板	-	VIEW	开启地图

基本操作

切换角色/角色轮换



每个角色都有各自的特殊能力，而游戏场景里的机关有时候就需要使用到不同角色的能力来解开。玩家在一周目跑流程时会发现一些无法解开的机关，到游戏通关后可以通过不断解锁角色来解锁不同的能力，从而解锁这些机关，获取在流程里无法拿到的物品。

建造/使用

按下□键来攻击场景里可以破坏的乐高积木，有时候会发现一些不会消失而且时不时会跳一下的积木，这时候就需要玩家靠近这些积木后长按○键来建造可以解开机关或者谜题的道具，由于是自动建造的，所以不需要玩家费神。当看到一些会跳的积木但是无法进行建造时，这时候就需要在四处的场景里砸一下看看有没有遗漏的部件，建造的部件没有集齐的话就无法使用建造。



有时候还会需要使用一些道具，在破坏场景时靠近被破坏的地方后如果发现有一个↓的箭头标记，那便是道具，按下○键就能够将道具收集起来。

LEGO THE INCREDIBLES software©2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group.© 2018 The LEGO Group. ©Disney/Pixar. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM &©Warner Bros. Entertainment Inc.



战斗



战斗基本靠□键直接肉搏战或者是使用各个角色的特殊能力来进行战斗，其中□键的攻击也分为好几种，例如在地面的连击和空中攻击，空中攻击也根据操作角色的不同分为下砸攻击或者空中连击等类型。各个角色的性能可以长按△键在选择操作角色的页面里通过图标进行判断。

让角色不断进行连击之后会发动强有力的超必杀。

家庭构建



在故事主线里完成超能砖的收集或者在城市里收集到超能砖后就能够在特定的区域通过组建砖块的小游戏来搭建家庭构建的设备，全部触发之后能够解锁对应的成就／奖杯。

章节评价

每个章节结束之后会针对玩家在本章节的收集情况进行统计，其中包括钉子数量是否达标、小工具箱或者红砖块等收集要素是否齐全等等，由于通关后能够在各个章节里自由选角色重新进行游戏，所以一周目时不必太过在意。

收集要素

小工具箱

分散在各个章节里的小工具箱，共有 120 个。很大一部分是需要玩家在通关后操作各个角色在剧情章节里解开各个场景的机关来获得。

超能砖

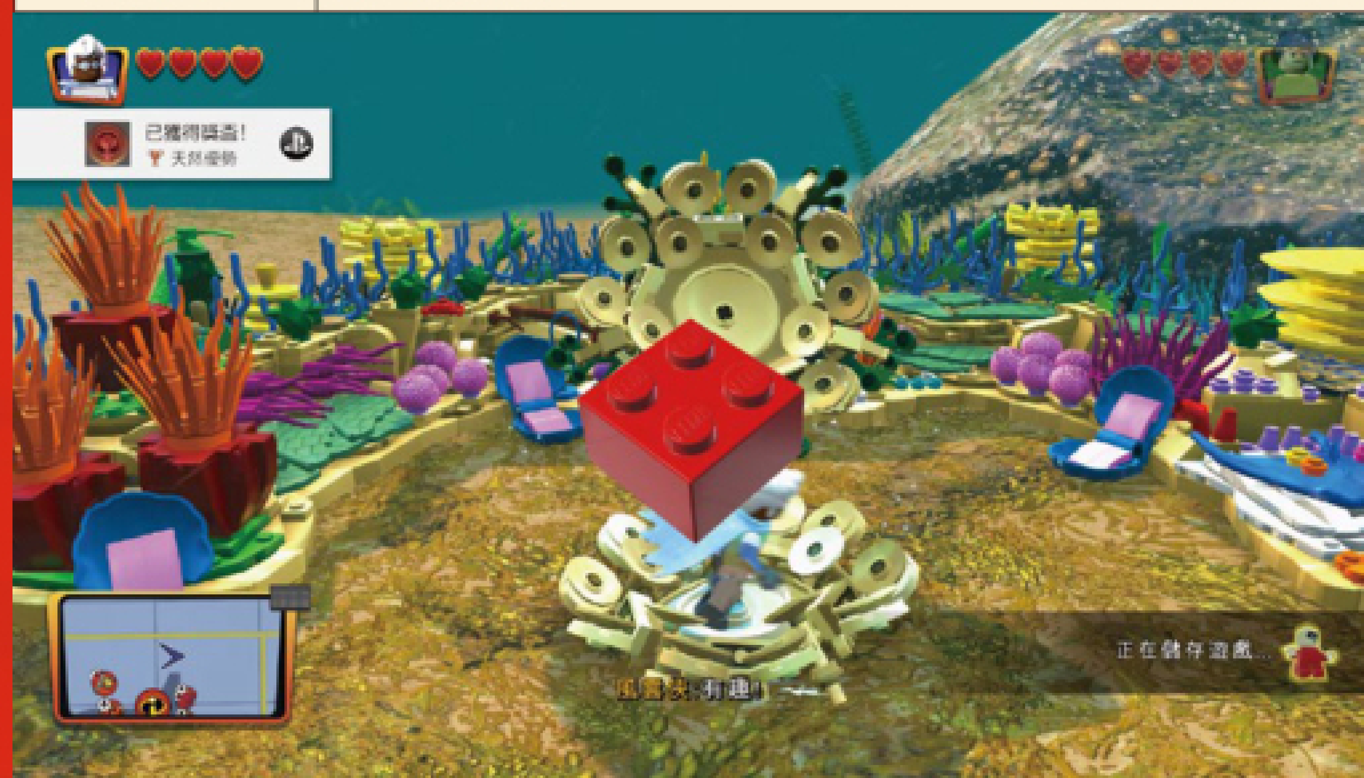
建造家庭构建设施所必要的砖块，分为剧情所需和城市探索时能够使用的这两种类型，而解锁成就／奖杯所需要的则是后者。城市里的超能砖共有 100 块，都是能直接获得的。

红砖块

红砖块的数量有 12 块，收集之后能够解锁与游戏系统有关的要素，例如钉子获得数量翻倍、所有东西都一招毙命等等。基本上城市里的每个地区各有 1 块红砖块，红砖块的获得需要完成各个地区的犯罪浪潮任务后建造家庭构建并解开相对应的谜题后获得。获得红砖块后长按△键开启角色选择菜单后在砖块的项目里就能够选择是否使用各个红砖块了。

●红砖块技能一览

经典模式	以怀旧电影模式玩游戏
可拾取道具探测器	会显示出城市里和关卡里各个收集要素的位置
一触即溃	粉碎所有操作角色碰到的物件，并且一击消灭所有敌人
衣夫人…造型	所有角色都以衣夫人的形象出现
快速建造	建造乐高物件时速度加快，而且会自动完成电脑的解谜
无敌	在被敌人打中时不会减少体力（落下深渊等情况除外）
钉子磁铁	自动吸引周围的钉子
×10 钉子	得到的钉子数量 ×10，可与其他同类红砖块叠加
×8 钉子	得到的钉子数量 ×8，可与其他同类红砖块叠加
×6 钉子	得到的钉子数量 ×6，可与其他同类红砖块叠加
×2 钉子	得到的钉子数量 ×2，可与其他同类红砖块叠加
摇摆模式	在游戏中跳舞前行



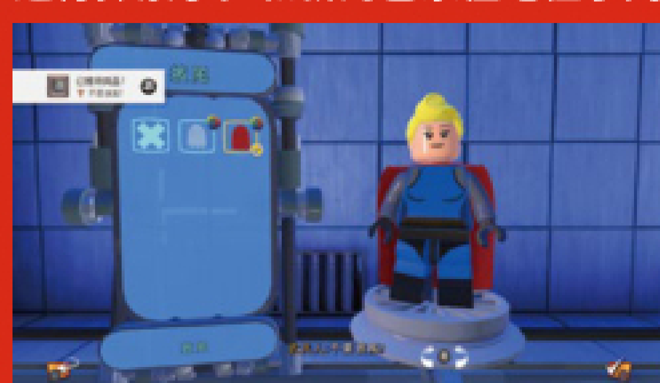
金方块

本作里共有 230 块金方块。金方块通常只是作为一个收集要素，不过部分金方块可以解锁新的可操作角色。金方块分为在关卡获得和在城市里获得两种。关卡的金方块是固定的，取得条件分别有：通关关卡、钉子数量达成关卡要求、集齐关卡的小工具箱，每个关卡有 3 个。

而分布在城市里的金方块获得渠道比较多，除了城市里自由分布的金方块之外，还有：各城区与城市全体的挑战任务（多数为破坏或者修理类的内容）、犯罪浪潮的任务奖励、完成限时竞速挑战（分为飞行和快跑两种）、建造家庭构建的奖励等。部分金方块的收集还关系到部分角色的解锁。

自定义角色

主线第一章通关后就能在城市里进行探索了。和新的巴家住宅位于同



一个地区的衣夫人的家里可以让玩家自定义角色，在自定义时玩家还能考虑要给角色赋予什么样的超能力。这也涉及到 2 个成就／奖杯的解锁。

为了在城市里拿各种收集要素以及主线章节通关后去找小工具箱，建议把每种能力的角色都做一个，这样就不用担心会缺少技能了。

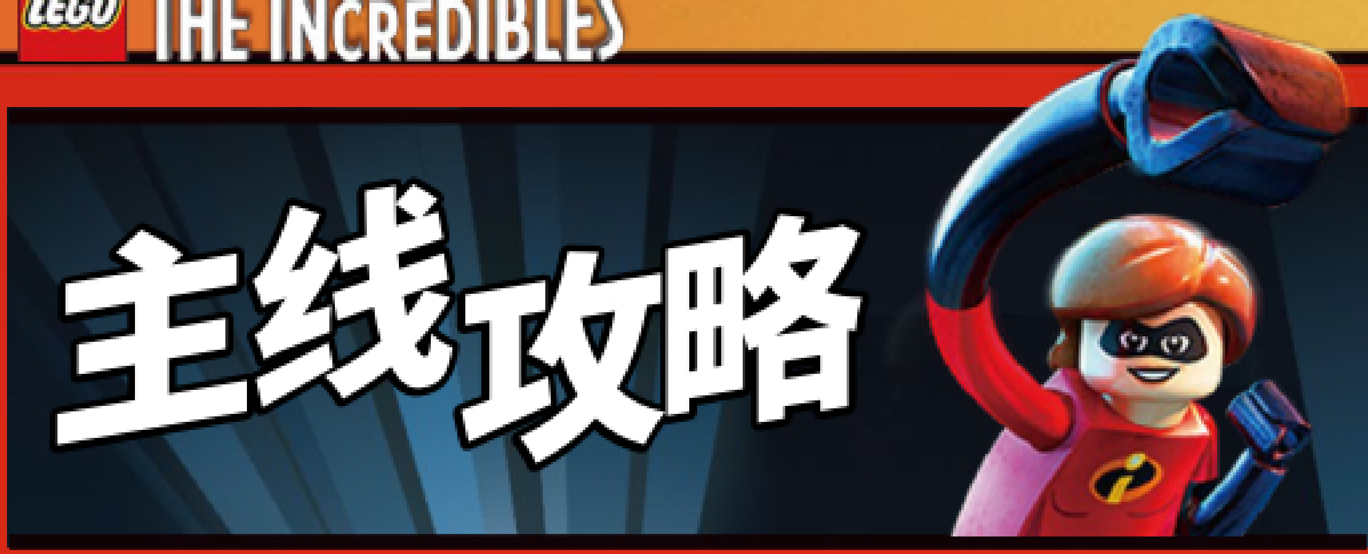
犯罪浪潮

从第 2 章开始地图上的各地区就会有红色的标志，进入该地区之后就会触发犯罪浪潮事件，需要玩家在该地区完成 2～3 个 NPC 委托任务后才能完成事件，有些地区会要求玩家打 BOSS 战才能解放。

解放地区之后玩家就能够在地图上看到超能砖、金方块、家庭构建和红砖块的位置了。



TIPS ●卡关时怎么办：在打主线的时候如果不知道接下来怎么操作的话就停下来，听一听角色的对话，其中会给玩家带来提示。



主线攻略

第1章 采矿大师

开场后操作超能先生和弹力女超人击败矿工，这里是两人的战斗教程，把所有矿工都打倒之后酷冰侠加入队伍。操作酷冰侠，长按〇键发射冷气到下方的乐高积木上后，保持住按着〇键的操作向上推动摇杆直到冰手做完。剧情后切换到超能先生冲墙进入第一个场景后半，击败地图里的敌人来到尽头，操作弹力女超人进入管道里，中途遇到挡路的直接砸掉，干掉尽头的矿工后拉下开关，回到之前的场景后打碎矿车，长按〇键进行建造，让弹力女超人涨成气球之后操作超能先生触发剧情。

剧情后来到第二个场景操作角色换成巴小倩、巴小飞和酷冰侠，这时候需要解救3名群众并且收集4块超能砖。地上的毒液需要用巴小倩的防护罩才能通过，带着巴小飞通过毒池，然后操作巴小飞启动毒池后面的装置，在最后一格信号灯亮起来之后按下〇键起跑救下第1个遇难者。之后切换到巴小倩，将和第1个遇难者一起落下来的东西砸掉，然后使用防护罩将地上紫色发光的东西吸收，来到左边按下〇键将第2个遇难者救下来。之后会出现矿工杂兵，干掉5个之后继续救人。切换到酷冰侠冻出一个滑梯，救下第3个遇难者，每解救1位遇难者就能拿到1块超能砖，这时候已经有3块了。剧情后酷冰侠离队，超能先生入队。干掉开场的杂兵，然后操作超能先生捡起巴小飞，长按□键对准上方的栏杆后松开就能把巴小飞扔上去了，拿到最后一块超能砖后来到广场，使用4块超能砖之后将它们组合起来完成家庭构建。切换到超能先生操作装置，一路前行用大锯子将齿轮割开。

来到第三个场景后可操作角色变成超能先生、弹力女超人、巴小倩和巴小飞。来到平台下方操作弹力女超人将绳索连起来，然后操作任意一个角色过桥，将桥对面的矿工干掉。来到熔炉前，需要给熔炉添煤炭，将熔炉左下角的设备打碎，建造成煤炭车后推到尽头。需要电力将煤炭车送上去，操作巴小倩张开防护罩然后让巴小飞进入防护罩里迅速跑动提供电力送上去。让超能先生把巴小飞扔到高台上，干掉矿工后在右边建造开关，然后将煤矿车推到右边尽头，启动开关后就能把煤炭车导入熔炉里。之后干掉一批矿工，来到右边切换到超能先生将平台抬起来，然后切换到弹力女超人，把开关弄下来之后又会出现一批矿工。操作超能先生将把手拉开，之后本章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，在地图左边操作酷冰侠制作齿轮，然后右边就会出现小工具箱。

小工具箱-2：第一个场景，尽头左边发光的墙壁里，需要用超能先生打破墙。

小工具箱-3：第一个场景，用炸弹破坏3个银色装置。

小工具箱-4：第二个场景，救出超能先生之后让巴小倩把超能先生与巴小飞都送到毒液的另一端，然后让超能先生把巴小飞扔上去。

小工具箱-5：第二个场景，用炸弹把左边的银色装置炸烂，然后钻入洞里一路来到左边楼的屋顶上，砸掉家具后建造起来就行了。

小工具箱-6：第二个场景，调查地上有放大镜的地方，沿着路走就能拿到了

小工具箱-7：第三个场景，打烂5个鸟笼。

小工具箱-8：第三个场景，跑步机左边，需要有照明的角色来点亮。

小工具箱-9：第三个场景，跑步机上方需要玩家推煤车到熔炉里的位置，在左边脑控墙后的矿工，拉下开关，然后来到右边进行建造

小工具箱-10：第三个场景，将煤矿车推到熔炉前，在地图最右边操作弹力女超人将引擎上的拉扣拉下来就能拿到。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

●超能砖（共4个）

超能砖①：解救第1个遇难者后在地上会出现。

超能砖②：解救第2个遇难者后在地上会出现。

超能砖③：解救第3个遇难者后在地上会出现。

超能砖④：救出超能先生之后使用超能先生把巴小飞扔上栏杆，向上跳就能拿到。

章节结束后可以在慕尼西堡：金融区进行休整，接触旗帜之后可以查看当前解锁角色了，然后离开巴家新居，前往纽厄本：海滨触发主线。



在触发主线之前游戏默认会一直处于自由模式，这时候如果想要顺路在城市各处进行探索的话，建议先到衣夫人的家里自定义一个超能力为“光照系异能者”的角色，这是自定义角色里惟一无敌又能飞的类型，可以当做弱化版的超人来使用。（玩过“《乐高蝙蝠侠》系列”的应该知道笔者的意思）

如果不想在通关后大量刷钉子的话建议去衣夫人的家把每种能力的自定义角色都做一个，然后去解放各个地区后就能在这个时候解锁10个红砖块，把有实用性的全部装备起来后钉子获得倍率可以达到160倍。

来到纽厄本：海滨后先解决本杰明的委托，帮他追上不融者抢回冰淇淋，然后保护3辆冰淇淋车（期间要解决几个不融者）。然后去做莎莉圣代的委托，救出3位被冰淇淋困住的市民，回来和莎莉圣代报告后去夺回冰淇淋车，将3个不融者干掉后把车子开回去。之后就能解放该区域了，解放之后区域内的收集要素位置都会标注出来。之后在这个地区中间调查超能家族的标志就能进入第2章的故事。



第2章 悬浮列车劫持之灾

第一个场景的操作角色为弹力女超人，这个场景里虽然是骑着摩托车，不过玩家的主要操作还是射击，期间会有几个小工具箱，如果第一次打的时候没有射中的话可以等到主线通关后过来反复挑战。

第二个场景的操作角色是弹力女超人和电力人。操作弹力女超人打开第一节车厢的门，来到客车部分后与被催眠的乘客战斗，然后来到尽头拉开设备，切换到电力人给设备充电。进入第二节车厢后操作电力人进行解谜，将同种颜色连在一起的同时将 16 个格子填满就行了，然后打烂会反光的场景道具，建造一辆车子，操作弹力女超人用车子冲开门。来到第三节车厢，操作弹力女超人打开各节开关，从边缘进入车厢里把被催眠的乘客都打醒后拿到最后一块超能砖。拉开开关后出现电力装置，让电力人给其充电，左边车厢之间的拉扣打开后让弹力女超人连上，期间会有 2 架杂兵飞机出现，打掉之后就能返回第二节车厢，让电力人给车厢顶端的装置充电后车厢就连在一起，返回初始地点的家庭构建标志，然后推动开关启动装置即可完成本章节内容。



结算之后前往纽厄本：市中心，开始拯救猫咪的任务。操作电力人到右边解决漏电，然后对装置进行充电即可，之后进入电视台继续主线。

收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，冲上开始地点右边附近的跑道上，失败的话多重复几次。

小工具箱 -2：第一个场景，把一开始出现的 4 个飞行器射下来。

小工具箱 -3、4、5：第一个场景，冲刺期间出现，失败的话多重复几次。

小工具箱 -6：第二个场景，第一节车厢最左边，需要钻洞来到车尾。

小工具箱 -7：第二个场景，第一节车厢外层，跳到蓝白色的边缘上一路向前进就能拿了。

小工具箱 -8：第二个场景，第四节车厢入口，修理好机器后拼装起来。

小工具箱 -9：第二个场景，第四节车尽头，使用穿墙的能力才能进去。

小工具箱 -10：第二个场景，第四节车尽头的门前，操作小装置从左边墙角绕进洗手间里，然后拼装获得。

●超能砖（共4个）

超能砖①：第一节车厢之间。

超能砖②：第一节车厢尽头，让弹力女超人拉开设备后可以获得。

超能砖③：第二节车厢尽头。

超能砖④：第三节车厢尽头。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

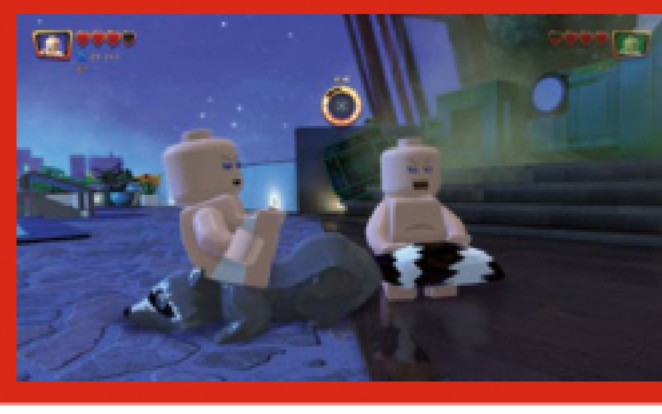
金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

第3章 揭开内幕

第一个场景需要操作 2 个巴小杰进行战斗，巴小杰分为尿裤、火焰和怪兽 3 种模式，可以让不同的巴小杰根据所需要的技能来切换模式。首先把场景破坏掉，建造鸡腿来砸浣熊。干掉几只重进院子里的浣熊之后，使用尿裤模式烧掉金属之后进行三次 QTE 切换到泳池边。这时候浣熊会操作水枪来攻击，战斗时别站着不动，否则容易被打中。干掉周围的小浣熊之后破坏场景建造大炮，使用火焰模式点燃木柴。然后又是三段 QTE。来到围墙边干掉小浣熊们，然后使用尿裤模式的激光射掉伞柄，再来三次 QTE 后切换到电视台。

第二个场景的操作角色是弹力女超人和电力人，向右边移动来到舱门前，破坏装置后建造成弹力装置来到飞机的另一边，爬上楼梯触发剧情，进入飞机里和被催眠的保镖战斗，战后破坏场景搭建拉扣，操作弹力女超人拉开拉扣进入仓库，操作电力人给开关充电，然后回到中间地区，用电脑解谜，蓝色和红色直接连起来，黄色从上面绕到下面就行了。操作弹力女超人进入驾驶舱攻击开关触发剧情，让弹力女超人把两架直升机连在一起后操作电力人走过去。来到第二架直升机上后从右边的机翼下去，然后操作弹力女超人荡到另一边，往回走拉出电力人所在的平台，让他飞过来。操作电力人解开电脑谜题，内容和之前一样。从旁边绕着跳到飞机里，和被催眠的保安们战斗清场，把左下角墙上的装置破坏，操作弹力女超人打开开关，剧情后又要和保安们打一架。战后进仓库给开关充电，然后回到飞机里按下〇键进入建造状态，这时候需要根据电流经过时欠缺的地方来搭建装置，搭建完毕后还要使用攻击来启动装置，建造顺序分别是右、上、左，每打通电流一次就要和保镖们打一次，打开机舱大门后章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，操作超能力系的角色从初始地点穿墙进入客厅，然后把柜子上的小工具箱材料拿下来拼装好。

小工具箱 -2：第一个场景，操作超能力系的角色从初始地点穿墙进入客厅，在电视机旁边搭起木柴堆，将其点燃，等书柜坏掉之后就能拿了。

小工具箱 -3：第一个场景，来到游泳池边时，进入游泳池里拿。

小工具箱 -4：第一个场景，来到游泳池边时建造装置，选择建造右边的钓竿。

小工具箱 -5：第一个场景，来到围墙边，修理左边的烧烤架，然后使用念力系角色把烧烤架的肉放在盘子里。

小工具箱 -6：第二个场景，从第一架飞机的舱门下方穿墙进入仓库。

小工具箱 -7：第二个场景，第一架飞机驾驶舱的金门后面，按下按钮后出现。

小工具箱 -8：第二个场景，灭掉第二架飞机左边机翼上的火。

小工具箱 -9：第二个场景，第二架飞机电脑旁边的机舱，需要用超能力拉开后用一个可以照明的角色进去拿。

小工具箱 -10：第二个场景，从第二架飞机电脑旁边的机舱绕到飞机的另一边，给装置充电放下爬梯后就能拿取。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

TIPS ●小工具箱的位置：解锁红砖块“可拾取道具探测器”之后在关卡里就会标明小工具箱的位置以及获得小工具箱所需要建造或者破坏的物品位置。

操作弹力女超人和逆流侠来到纽厄本：厄本高地，从被催眠的市民手上救出一般市民。操作逆流侠用激光打开旁边的金属箱子爬楼梯来到中间层，搭建弹力女超人的特殊技能图标，让弹力女超人变成弹簧床后操作逆流侠跳上去把金属链子烧掉，爬到顶楼。把烟囱上的金块烧掉之后操作弹力女超人进入内部，进入第 4 章。

第4章 弹力女超人行动中

操作角色依然是弹力女超人和逆流侠，在第一个场景里前进到尽头发现没人后就能以正常速度前进了。需要收集超能砖来进行家庭构建，详细方法见下文的收集要素部分，完成家庭构建后推动开关启动装置。进入门后靠近桌子触发剧情，然后是和萤幕魔人的战斗，不分什么阶段，尽量打就行了，剧情后进入走廊，砸门进入第二个场景。

在第二个场景入口操作弹力女超人把上方的楼梯拉下来，来到上层后操作逆流侠把箱子推下去，然后在下层建造装置，让弹力女超人进入大炮里，操作逆流侠用激光点燃引线，然后就能进入门后。又来到走廊，前进到尽头进入电梯里，让弹力女超人拉动拉扣，然后让逆流侠烧开门，途中小心管道里喷出来的蒸汽，来到出口章节结束。

收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，在厨房的游戏机里干掉 5 架敌机。

小工具箱 -2：第一个场景，破坏 10 个监视器后踩着球移动到厨房左边。

小工具箱 -3：第一个场景，镜子后的迷宫，打开所有门之后来到正上方，从左边把书架移开。

小工具箱 -4：第一个场景，炸掉 5 个银质设备。

小工具箱 -5：第一个场景，调查厨房里的脚印来到洗衣机前，拼装起零件。

小工具箱 -6：第二个场景，入口需要推下去的箱子后面的墙，砸掉后就能拿到小工具箱。

小工具箱 -7：第二个场景，灭掉入口右上角的火。

小工具箱 -8：第二个场景，入口最上层。

小工具箱 -9：第二个场景，第二条走廊的箱子里。

小工具箱 -10：第二个场景，电梯来到最下层后操作弹力女超人从右边的入口钻入电梯下方获得。

●超能砖（共3个）

超能砖①：烧掉镜子旁的台子，然后一路打开开关走到尽头，

超能砖②：在有 6 个蝴蝶标本的桌子上破坏物品获得部件，拿给房间右边靠墙的装置使用。

超能砖③：在厨房让弹力女超人变成梯子，操作逆流侠来到天花板对面，然后对着装置发射激光，返回大厅就能拿到。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

操作角色变成弹力女超人和空洞，拉掉音响上的拉扣，然后来到右边破坏照明灯，建造传送门，操作空洞来到上方破坏照片，然后在大厅建造蛋糕后进入门里就能继续剧情了。

第5章 巴家派对

第一个场景的操作角色为巴小倩、巴小飞和酷冰侠。破坏桌子建造装置，这时候会有几个被催眠的敌人来捣乱，干掉后吸引电力人攻击装置充满电，左边会出现新的装置，让巴小倩张开防护罩再让巴小飞进入防护罩里，跳到装置上向前跑，电力人身下就会出现酷冰侠使用技能所需的砖块，切换到酷冰侠将其解决掉。向前进之后第二波敌人出现，让巴小倩把巴小飞护送到右上方，巴小飞踏上跑步机跑步，然后将周围的紫色物体打掉，让巴小倩用防护罩把它们吸收之后来到场景里有紫色波纹的地方使用技能。逆流侠出现后在客厅左边建造跑步机之后冲到楼上，然后切换回酷冰侠将冰块冻住，一起来到二楼之后切换到巴小倩，按一下〇键进行隐身来到对面，操作电脑解谜。

切换到第二个场景，首先和砖头进行战斗，在砖头使用蓄力的高空下砸后会出现硬直，趁机进行攻击就行了，攻击一次之后切换到粉碎人。切换到巴小杰用镭射攻击粉碎人身下的金块，之后钻头加入战局，空中掉下来的时候能够拿到超能砖，利用钻头的冲刺来破坏砖头就能拿到了，收集 3 块后使用家庭构建，启动装置对砖头与粉碎人进行连续攻击，本章节结束。

收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，从厨房绕到客厅，给装置充电后玩小游戏，在没有体力耗尽的情况下靠近火车就算胜利。

小工具箱 -2：第一个场景，灭掉厨房的火之后踩在厨房柜台的开关上，等上方的厨具下来就行了。

小工具箱 -3：第一个场景，把电力人上方的银球炸下来后拼装起来。

小工具箱 -4：第一个场景，第一个开关正上方，需要念力系的角色来移动灯管。

小工具箱 -5：第一个场景，从二楼的管道进入房间里。

小工具箱 -6：第一个场景，用念力系角色拉开上方的装置。

小工具箱 -7：第二个场景，寻找脚印。

小工具箱 -8：第二个场景，在右下挖地。

小工具箱 -9：第二个场景，拉下左边的树干

小工具箱 -10：第二个场景，把墙上围观的 3 个被洗脑英雄给打走。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

前往纽厄本：码头南边的海上继续进行主线。如果感觉汽车操作不方便的话可以直接操作巴小飞在海上跑。



第6章 对决萤幕魔人

第一个场景的操作角色是巴小倩和巴小飞，在洗衣间把衣架砸掉后让巴小倩打开防护罩踩在上面转动，打开洗衣机后让巴小飞上去跑。进入走廊里后让巴小倩隐身跑过去转动开关，开关掉下来后捡起来拿回到巴小飞的位置装在那边的管道上使用。让巴小飞进入管道里转动尽头的开关，然后返回巴小倩那里。让巴小飞穿过阀门打开开关，操作巴小倩打开电脑解谜后乘坐电梯。操作巴小倩的防护罩打碎门前的紫色物质并将它们拿到门前使用，开门后巴小杰入队。在厨房里收集3个超能砖，详情见收集要素部分，收集完毕后使用家庭构建。侠。首先对付超能先生，超能先生在几次蓄力攻击后会出现疲惫状态，趁着这个状态来进攻就行了。超能先生的体力见底之后两人会架起高台来攻击，这时候引导他们的攻击到酷冰侠右边的箱子，然后让巴小飞钻入通风口进入动力室，搭建跑步机关闭引擎。回到房间里搭建弹力女超人的标志，使用技能抓住酷冰侠之后再对超能先生发射冰。剧情后酷冰侠入队，空洞加入战斗，使用酷冰侠把跑来跑去的超能先生冻起来后，抓紧时间把空洞下方的冰梯弄好，剧情后本章节结束。

让巴小倩和巴小飞踩在灭火器开关上跑。

剧情后进入第二个场景，队伍变成巴小倩、巴小飞和弹力女超人，对战超能先生和酷冰



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，初始地点的第二个房间里，脑控对面洗衣房里跳舞的人拿到小工具箱。

小工具箱-2：第一个场景，震开洗衣房右边的玻璃。

小工具箱-3：第一个场景，砸开厨房正北边的墙，建造起柴火后切换到火焰模式来点燃。

小工具箱-4：第一个场景，走出洗衣房之后，用炸弹爆破对面门上的锁，进房间拿到小工具箱。

小工具箱-5：第一个场景，进入通风管往左走，使用能照明的角色就能拿到小工具箱。

小工具箱-6：第一个场景，引开空洞之后，从空洞原本站着的门传送到房间里，在柜子里可以拿到小工具箱。

小工具箱-7：第一个场景，在电梯前往下走，遥控小机器进入管道按下开关后，拼装掉落出来的材料。

小工具箱-8：第二个场景，在动力室打掉左下角的装置，然后给装置充电。

小工具箱-9：第二个场景，打掉动力室下方的黑色装置，然后搜查地面拿到开关，用到右边的门上。

小工具箱-10：第二个场景，爆破4个银质装置。

●超能砖（共3个）

超能砖①：操作巴小杰的尿裤模式控制厨房右边的烤箱后摇出来。

超能砖②：操作巴小杰的怪兽模式打开正北边的墙，建造起柴火后切换到火焰模式来点燃。

超能砖③：操作巴小杰的火焰模式到门左边的小车上来拿。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

结算后进入自由模式。

如果想提高全成就/白金的效率，这个时候把10个红砖块都收集了之后去纽厄本：海滨把新出现的第11个红砖块给拿了（有家庭构建），所有加倍率的红砖块都装备起来后能达到960的倍率，之后打主线时多四处砸一砸，在通关前就能凑够10亿钉子了。

靠近巴家旧宅的车库就可以进入下一章。

第7章 黄金年代

操作角色为超能先生和弹力女超人。进入第一个场景，上岸后干掉杂兵，搭建左边装置来到顶楼的通电网格门前，操作弹力女超人进入管道内打开门前进到另一边的边缘，操作弹力女超人滑翔过去，然后把超能先生那边和这边连起来，再把超能先生移动过去。干掉一批杂兵后来到爬梯前，让神力女超人把爬梯连起来，爬上去之后抬起右边的无线电塔。干掉杂兵之后需要收集5个超能砖，位置见收集要素部分。搭建起来后让弹力女超人连起弹弓的线。

剧情后进入第二个场景，操作角色为超能先生和巴迪。一路干掉杂兵后，让巴迪修复被损坏的电脑后解谜开门。一路撞墙进入金库，第一阶段干掉10个小兵，第二阶段在镭射环境里干掉10个小兵，第三阶段是走迷宫，如果有玩过《炸弹人》或者《泡泡堂》的话躲起来会比较轻松，只要别站在位于炸弹前后左右的位置就能够躲过爆炸，来到迷宫中央使用电脑解谜进入第四阶段，操作超能先生捡取炸弹客扔在地上的炸弹朝他进行投掷，重复几次后触发剧情，章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，游泳池水下，操作可以潜水的角色或者是从第二层左边的滑梯里跳下来都能拿到。

小工具箱-2：第一个场景，游泳池前搭建装置时搭建右边的装置，破墙进入右边的房间，修理打印机后拿到。

小工具箱-3：第一个场景，游泳池前搭建装置时搭建右边的装置，破墙进入右边的房间，进入第二层后拿到。

小工具箱-4：第一个场景，建造3个鸽子小屋。

小工具箱-5：第一个场景，在第2个鸽子小屋附近的温室里，解开电脑的谜题。

小工具箱-6：第一个场景，收集超能砖5的时候打掉周围的障碍物，然后从同一平台操作小机器进入左下的管道。

小工具箱-7：第二个场景，建造3个火警装置。

小工具箱-8：第二个场景，让喷泉结冰。

小工具箱-9：第二个场景，在金库的迷宫里拉住左边的开关后，中间的小工具箱就可以拿了。

小工具箱-10：第二个场景，金库的迷宫右上角。

●超能砖（共5个）

超能砖①：家庭构建左上角的水塔里。

超能砖②：家庭构建下方的铁门后。

超能砖③：砸开直升机坪的门，组建装置后送过来。

超能砖④：直升机坪左边的通风管，需要先打一下通风管把拉扣转过来。

超能砖⑤：从直升机坪左边的起重机来到左边楼顶，进入管道里拿。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

来到各地区的地图所示地点触发剧情，之后在慕尼西堡：住宅区爬树救下猫咪后进入第 8 章。

第8章 警戒的义警

操作角色为巴鲍伯和贝路易。

在第一个场景里先干掉小偷们，然后抬起墙壁救下第一个遇难者，然后让贝路易到饮水机处喝水，就能够暂时使用超能力了。灭掉楼梯上的火之后带着 2 个遇难者一起前进，来到尽头砸开墙，关掉喷气管之后让贝路易来到中间的木板处，然后切换回巴鲍伯再次转动开关把前方的煤气关掉，操作贝路易前往女士所在的位置，喝水之后推动右边的墙回到走廊上，喷冰灭火之后又救下一个人。操作巴鲍伯一路撞墙来到第二个场景。

第二个场景的任务是救下 3 个客人。把楼梯旁边的墙砸开后天花板掉下来，抬起天花板一路前进来到边缘后把贝路易抓起来，将他投掷到对面的栏杆上。来到对面干掉杂兵之后调查电梯的开关，让电梯掉下来，左右跳爬墙来到上层去饮水机处喝水，然后用冰架起一座桥。对面的人过桥后，让巴鲍伯打破电梯旁边的墙，继续前进到大厅。干掉杂兵之后需要收集超能砖，位置见收集要素部分。建造完装置后让贝路易制造一个大冰球，剧情后章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，破坏 4 个灭火器。

小工具箱 -2：第一个场景，大厅前台的电脑解谜之后出现。

小工具箱 -3：第一个场景，从大厅前台左边的管道上去可以拿到。

小工具箱 -4：第一个场景，从楼梯走上二楼时灭火。

小工具箱 -5：第二个场景，打开初始地点上方的门。

小工具箱 -6：第二个场景，穿过着火走廊后向下走，玩弹球小游戏拿到小工具箱。

小工具箱 -7：第二个场景，走过冰桥之后，射中酒吧的 3 个小靶子。

小工具箱 -8：第二个场景，爆破酒吧上层的银保险柜。

小工具箱 -9：第二个场景，进入大厅时打破画像会有保险柜。

小工具箱 -10：第二个场景，修理大厅右边的装置。

●超能砖（共5个）

超能砖①：家庭构建前的零件，搭建左边的设备，让贝路易挂在设备上之后，让巴鲍伯把装置打上去之后来到上层，操作贝路易喝水。回到下层抬起右边的墙壁，让贝路易捡起一个柱子后，让巴鲍伯拉开墙壁。

超能砖②：家庭构建前的零件，搭建右边的设备，让贝路易上到第二层后摇下吊灯，破坏吊灯后获得。

超能砖③：让巴鲍伯把贝路易扔到大厅北边的栏杆上，跳上去即可。

超能砖④：大厅右边的火焰后面，在贝路易可以使用超能力时去灭火就行了。

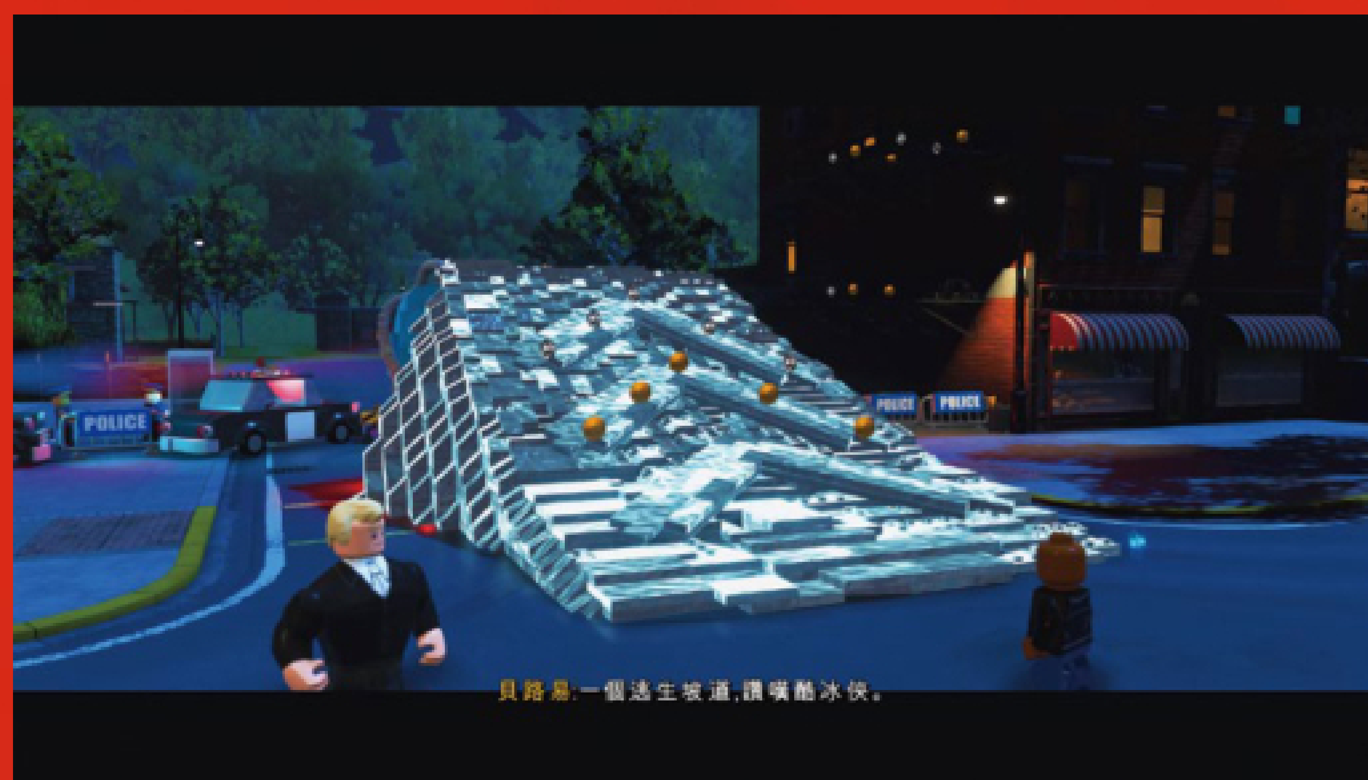
●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

想办法躲开警察的搜捕，遇到水车后打开车后箱，让水流出来，然后让贝路易用水制造楼梯，开车跑上楼梯就行了。



第9章 诺曼尼岛

操作角色为超能先生和酷冰侠。

第一个场景里操作酷冰侠使用跳跃后的滑翔功能来到对岸，看到食人花之后会出现杂兵机器人，干掉机器人后把瀑布冻起来爬上去把石头拉下来，这样超能先生就能够过来了。来到对岸撞开墙，举起大石头扔到食人花嘴里。一路来到第二个瀑布前，砸掉箱子后会出现一批敌人。首先制作左边的装置抽水上来，让酷冰侠把水冻住，然后制作右边的装置锯木头。

之后是一路滑行，这段没有什么需要注意的。一路前进来到第二个场景。一开始的战斗是超能先生与酷冰侠分开进行的。首先使用酷冰侠，让瀑布结冰，然后诱导机器人冲上瀑布掉下来，打一下机器人之后触发剧情。之后就是超能先生这边了，需要收集超能砖，见收集要素部分，不过不是马上就能收集完，需要一边打敌人开路一边收集。在移动时小心被机器人的冲击波推到岩浆里。当机器人开始坐在堡垒里不动的时候举起石头砸向机器人，重复三次之后把机器人的堡垒抬到岩浆边，现在能把超能砖收集完。完成家庭构建后启动装置。剧情后一直对机器人喷射冰就能把它干掉，最后让超能先生拉开阀门后章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，开始地点附近的井口，进去向左边挖地洞。

小工具箱-2：第一个场景，开始地点瀑布下，从左边跳到右边就可拿到。

小工具箱-3：第一个场景，开始地点瀑布下，需要用激光炸开。

小工具箱-4：第一个场景，用念力搭建3个石像。

小工具箱-5：第一个场景，走上平台的蜘蛛网后，需要照明才能拿到。

小工具箱-6：第一个场景，尽头的平台调查地面，沿着脚印走就能挖到。

小工具箱-7：第二个场景，一开始操作酷冰侠的时候把周围墙上烧起来的4朵花熄灭。

小工具箱-8：第二个场景，酷冰侠所在平台的右上角。

小工具箱-9：第二个场景，打掉家庭构建所在平台四周的5个土堆。

小工具箱-10：第二个场景，岩浆左边平台上，需要把石头拉下来。

●超能砖（共3个）

超能砖①：平台入口处。

超能砖②：第一个机器人的堡垒下面。

超能砖③：从右边的平台跳到上层。

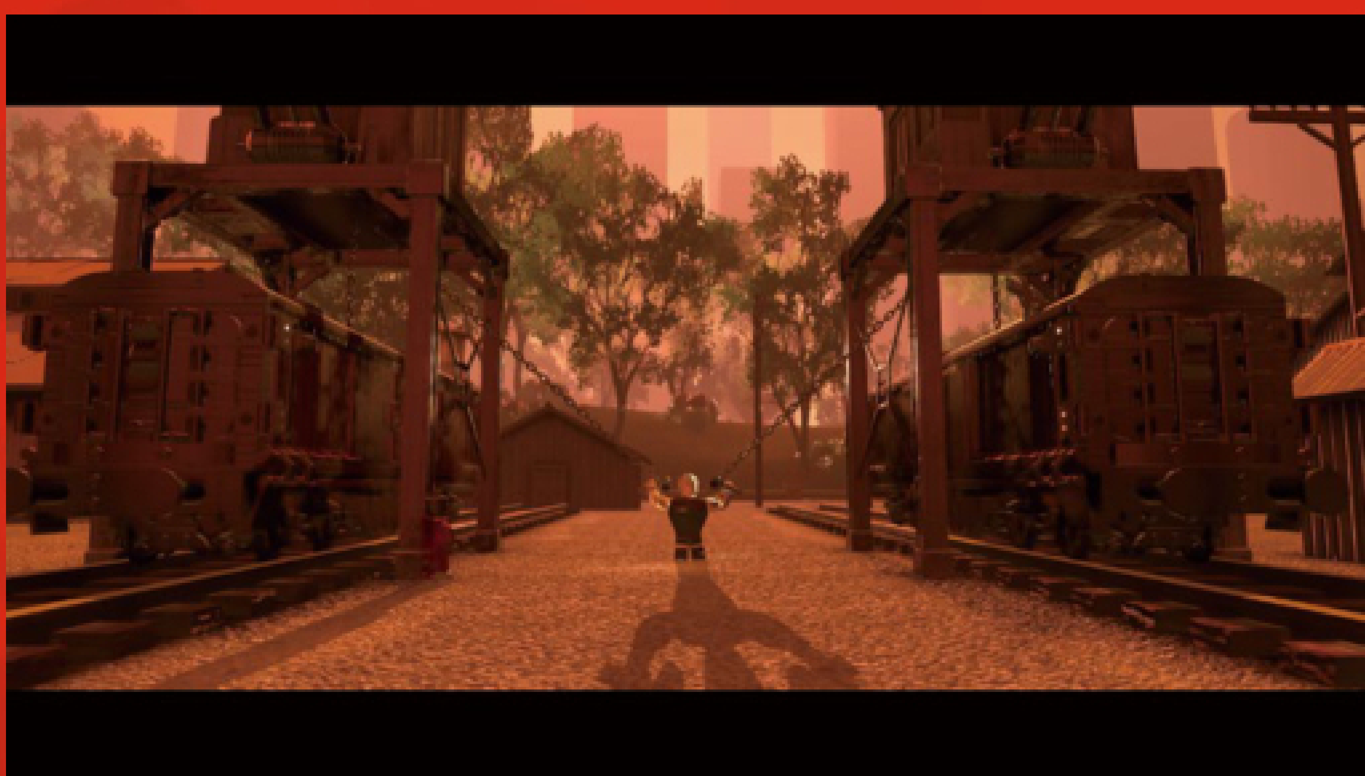
●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

操作巴鲍伯把左右两边的列车推到吊车下方，左边的列车需要贝路易协助。最后拉起钢索就行了。



第10章 重返诺曼尼岛

操作角色为超能先生和电光眼。

在第一个场景首先干掉杂兵之后使用电脑解谜，解谜之后需要把1、2、3号发射口与球的数字对上，从数字来判断或者从颜色来判断都行。成功后大门打开，让电光眼把门灼开。进门后又有杂兵战，从这里开始会出现一种有防护罩的敌人，需要等防护罩消失后才能对其进行攻击。来到红外线墙前，让电光眼把金块烧开，让超能先生把大箱子抬到左边，然后让电光眼爬上去来到上层，干掉敌人之后操作电脑解谜开门。来到边缘处让超能先生把电光眼扔到对岸建造独木桥，干掉电梯里出来的敌人，然后打开开关使用电梯进入第二个场景。

第二个场景需要收集超能砖，位置见收集要素部分。完成家庭构建后将其抬起来向岩浆走去。

剧情后来到第三个场景，砸坏设备后需要选路来走，左右都是要去的，顺序可以自选。

右边高塔：来到第一层左边，让超能先生把电光眼扔到第二层的栏杆上，拉下开关消除红外线之后从另一个平台前进，注意黑泥的掉落时机，撑着空挡跳到对面就行了。按下开关升起右边的平台，平台下来后跳上去，从左边移动到第三层，干掉杂兵之后向上爬，需要小心黑泥。来到第四层后让电光眼烧开门，然后让超能先生把开关拉开。之后跳上把手，在第三层来到通往顶层的栏杆处后跳上去。干掉顶层的敌人，砸掉设备，建造电脑解谜，搭建一半的楼梯。

左边仓库：入口的红外线墙进不去，继续往右走后躲在箱子里进入仓库，来到仓库最右端。让超能先生抬起设备，然后让电光眼跳到上层，把右边的箱子给推下去后，超能先生可以从爬梯爬上去，爬到上层后拉下开关，然后让电光眼从墙上的栏杆晃过去，转动开关，让运输带变成从右往左，操作超能先生踩在货物箱上过来。抬起门后让电光眼进门按下开关打开门，解决室内的敌人和设备，然后建造电脑解谜，搭建另一半的楼梯。前进至尽头触发剧情，章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，初始地点正下方。

小工具箱-2：第一个场景，破坏5张辛拉登的照片。

小工具箱-3：第一个场景，上层房间里，需要脑控士兵来拉开关。

小工具箱-4：第一个场景，岩浆瀑布上层的平台上，需要声波来震碎玻璃。

小工具箱-5：第二个场景，建造4个展示台。

小工具箱-6：第二个场景，左边仓库，监视器前的金块门后。

小工具箱-7：第三个场景，左边仓库，用电流攻击最开始的红外线房间里的装置。

小工具箱-8：第三个场景，左边仓库，仓库最右侧的红外线高墙后。

小工具箱-9：第三个场景，右边高塔，红外线房间里。

小工具箱-10：第三个场景，右边高塔，拉玻璃箱子左边的两个钩扣后门就会开了。

●超能砖（共4个）

超能砖①、②：在入口处，让超能先生把电光眼扔到吊灯上，吊灯晃下来后将其砸坏再建造成呼叫铃，攻击呼叫铃后会送来蛋糕，把蛋糕砸掉就能拿到超能砖。

超能砖③：拉开大屏幕旁边的门后烧掉金属，推动开关后拿到。

超能砖④：砸掉开关旁边的墙，让电光眼跳上去

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

操作衣夫人电脑解谜，然后在房间左边操作开关之后，让弹力女超人在右边的管道里打开开关。

第11章 巴家之上

操作角色为弹力女超人、巴小倩和巴小飞。

一开始是下落的场景，期间如果没有被东西砸到的话可以拿到一个成就 / 奖杯。

来到第一个场景，需要收集超能砖，位置见收集要素部分。建造完成后，操作弹力女超人在水上长按〇键变成皮艇，然后冲上滑梯，剧情后进入第二个场景。

在第二个场景里最常用到的是巴小倩的防护罩，一是能直接穿过红外线，二是能在水上走。操作巴小倩打开防护罩进入红外线另一边，拉下开关消除红外线，破坏设备建造左边的装置。让巴小倩和巴小飞用防护罩加速跑启动装置，然后让弹力女超人拉成爬梯，爬上去攻击灵能花之后，建造右边的装置。攻击 3 朵灵能花之后让巴小倩用防护罩吸收物质建造设备。让巴小飞冲上去，把爬梯拉下来。来到上层后让弹力女超人先过去，然后从旁边的设备变成吊桥。等巴小倩和巴小飞都上去之后让巴小倩穿过红外线后把红外线关闭，然后让弹力女超人进入管道里，干掉两个敌人后拉下开关，切换回巴小倩和巴小飞这边，进入监控室里。干掉敌人，建造跑步机后启动电梯，乘上电梯来到上层干掉敌人后跳到河里。让巴小倩把弹力女超人裹在防护罩里，贴着前方的水流不断尝试跳跃和前进后就能进入瀑布内。干掉所有的敌人后拉下开关关闭红外线，然后破坏轨道的支柱，干掉敌人后让弹力女超人踩在标志上变身，进入剧情。

剧情后进入长途奔跑模式，路上会遇到几类敌人，会飞的敌人可以通过在它们的边缘发红光时跳起来解决掉，像轮子一样的敌人可以通过左右躲过攻击来解决，来到海上后一直跑就行了，剧情后章节结束。



收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱 -1：第一个场景，建造 4 条小船。

小工具箱 -2：第一个场景，海底的货物箱里。

小工具箱 -3：第一个场景，左边的飞机里，需要炸弹来炸开。

小工具箱 -4：第二个场景，在右边的水底打掉鱼雷的锁链后会炸开旁边的洞穴。

小工具箱 -5：第二个场景，初始地点右边的箱子里，需要隐身来躲过监视器。

小工具箱 -6：第二个场景，初始地点左边的墙壁里，需要念力来拉开石头。

小工具箱 -7：第二个场景，初始地点下方的海边，需要炸弹来爆破。

小工具箱 -8：第二个场景，初始地点右边的海边，一路调查脚印之后挖地。

小工具箱 -9：第二个场景，一开始冲过跑道后的第一个瀑布后面，需要先把靶子打下来才能飞进去拿。

小工具箱 -10：第二个场景，列车跑到的场景，调查地面的脚印后挖出来。

●超能砖（共3个）

超能砖①：正北边的飞机舱里，让弹力女超人进入通风管来到二楼放下爬梯，然后让巴小倩来到上层打开电脑解谜。

超能砖②：打碎左下角的货物箱，建造拉扣，让弹力女超人把拉扣拉开之后，用巴小倩张开防护罩，长按〇键潜入水底拿取超能砖。

超能砖③：打碎右下角的货物箱，建造跑步机，让巴小倩用防护罩裹着巴小飞在上面跑，左边的小船过去之后，让弹力女超人拉成爬梯，爬上去拿到砖块。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

一路前进到车库，干掉所有敌人之后需要收集 3 块超能砖。第一块需要弹力女超人通过管道来到上层拿到第 1 个。电箱前建造跑步机，让巴小飞上去跑步后出现敌人，干掉敌人后往上爬可以拿到第 2 个。来到弹力女超人的标示旁让弹力女超人变成跳跳床，然后从上层跳到右边平台之后就收集齐了。

第12章 最终对决

第一个场景操作角色为超能先生、弹力女超人、巴小倩和巴小飞。来到通电的地方干掉杂兵之后，让巴小倩带着巴小飞过去，然后让巴小飞踩上跑步机后可以解除地上的电流。操作超能先生拉开巴士，往前走来到地底下，让超能先生把任意一个角色扔上去，然后来到前方把货箱推下来，建造弹力女超人的标志，让弹力女超人变成弹簧床，把巴小倩防护罩里的超能先生弹到对面。操作超能先生拉开水管之后地底的部分会变成河流，让弹力女超人变成皮艇向前进触发剧情。

进入第二个场景后先解决周围的敌人。打碎周围的东西给直升飞机建造设备，让超能先生拉开汽车的后门，建造左边的装置后让巴小倩和巴小飞不断跑步启动装置，然后让任意一人来到上层，从右边的管道来到右边的场景里，干掉所有敌人后让超能先生砸开左边的墙壁就能打通道路了。砸碎所有紫色晶体物质，让巴小倩用防护罩吸收后建造栏杆，随便把一个人扔上去建造爬梯，让超能先生上去推墙。然后一路前进到之前的屋顶，让巴小飞从左边的管道跑进去，来到上层启动电梯下来，然后把弹力女超人送上来，架成爬梯来到屋顶触发剧情。

第三个场景里酷冰侠加入队伍。需要收集 6 个超能砖，位置见收集要素的部分。注意右边需要让酷冰侠灭火才能进入。同时需要分别从左边和右边把家庭构建缺失的部分给集齐，左边是高台的墙内，需要超能先生砸开。标志完成之后 BOSS 会变成两手扇风的状态，这时候让酷冰侠从上空制作一个手铐铐住即可阻止。家庭构建的装置建造完毕之后需要使用每个人的能力来启动装置，成功之后游戏通关。





收集要素

●小工具箱（共10个）

小工具箱-1：第一个场景，初始地点的货车里，需要射线烧开金块。

小工具箱-2：第一个场景，拉开带电的巴士之后，灭掉火可以拿小工具箱。

小工具箱-3：第一个场景，来到大沟对面，用声波震开玻璃。

小工具箱-4：第二个场景，打通直升机旁边的墙壁后，来到一开始建造装置的位置右边搭建装置，射下空中的飞行器。

小工具箱-5：第二个场景，打通直升机旁边的墙壁后，进入井里，向左边挖地道。

小工具箱-6：第二个场景，打通直升机旁边的墙壁后，操作小机器进入右边墙的管道内。

小工具箱-7：第二个场景，来到上方两个交汇的屋顶，让能穿墙的角色进入墙壁，拿到小工具箱。

小工具箱-8：第三个场景，右边高墙上。

小工具箱-9：第三个场景，建造4个窗边花圃。

小工具箱-10：第三个场景，打碎家庭建造左边的东西建造成保龄球，然后使用巴小倩的防护罩一齐推倒。

●超能砖（共6个）

超能砖①：左边的车子下面，需要超能先生拉开车子。

超能砖②：让弹力女超人从左边的管道进入上层，把上层的东西打碎之后放下爬梯，爬梯上去，在弹力女超人的标志上长按〇键建造跑道，然后操作巴小飞从跑道入口跑。

超能砖③：喷水的消防栓上，站在水上不动就行了。

超能砖④：进入右边地区，使用酷冰侠把喷泉冻住来到上层，让超能先生把墙砸开，再让弹力女超人连接装置变成爬梯。

超能砖⑤：同样是右边地区，让弹力女超人拉住冰淇淋招牌上的拉扣，拉下来之后组建成弹力女超人的标志，变成弹簧床，跳到屋顶上就能拿到了。

超能砖⑥：打碎场景里的所有紫色结晶物质，让巴小倩的防护罩吸收之后组合成飞行器，从下水道里抓出超能砖。

●金方块（共3个）

金方块①：完成关卡。

金方块②：钉子数量达成关卡要求。

金方块③：收集本关卡所有的小工具箱。

游戏通关后地图上会新出现一些可以拿取的金方块和家庭构建。

犯罪浪潮攻略方法

事先准备：去衣夫人的家里把每种超能力的自定义角色都准备一个，常用角色就用能力为“光照系异能者”的角色就行了。

●慕尼西堡：金融区

需要完成3个任务。

和警佐对话进行第1个任务，首先干掉杂兵关闭毒液开关，然后把油罐车开到地图所示地点的车库就行了。

和银行经理对话进行第2个任务，前往银行干掉所有强盗，然后追上小偷，把钱带回去。

和K-9警官对话进行第3个任务，拆除3个炸弹。

最后前往戴氏科技总部和K-9警官对话，前往屋顶干掉炸弹客就行了

●慕尼西堡：观光区

需要完成3个任务。

和热狗哥对话进行第1个任务，需要把地图上3个地方的火全部熄灭之后去拆除3枚炸弹。

和冰淇淋小哥对话进行第2个任务，驾驶旁边的长条形汽车冲破3个地方的所有路障，觉得驾驶汽车麻烦的话可以自己打烂。

和观光客对话进行第3个任务，干掉3个地点的所有敌人。

●纽厄本：市中心

需要完成2个任务。

和冻优格小乔对话开始第1个任务，夺回被抢走的卡车，把卡车开到地图所示的车库里，然后去救被冰淇淋压住的冻优格小乔。

和交通警对话开始第2个任务，解救3个被车压住的市民，然后拆除3个炸弹。

最后去找莎莉圣代，和脑冻人战斗。

●慕尼西堡：外慕尼西堡区

需要完成2个任务。

和警长对话开始第1个任务，解救3个市民。

和农民对话开始第2个任务，干掉在农田里捣蛋的矿工们，然后把拖拉机开回去。

●纽厄本：码头

需要完成2个任务。

和码头工人对话开始第1个任务，去仓库干掉渔民然后就出3个市民。

和海洋船长对话开始第2个任务，关闭3个泄露剧毒物质的装置。

最后去和海洋船长交谈，和海主播战斗。

●纽厄本：厄本高地

需要完成2个任务。

和热狗哥对话开始第1个任务，救出卡车司机，然后夺回被盗的卡车。

和阿嬷对话开始第2个任务，前往银行解决敌人，回到阿嬷这边后要追回抢走收音机的小偷。

●慕尼西堡：住宅区

需要完成3个任务。

和警官对话开始第1个任务，一边打矿工一边跟着钻头走，然后去银行干掉抢劫的矿工们，最后追上抢劫的矿工，把钱拿给警官。



和警员对话开始第2个任务，去屋顶上把小偷的钥匙夺回来。

和消防员对话开始第3个任务，一边打矿工小弟一边灭火。

最后和警官对话，和采矿大师战斗。

●慕尼西堡：工业区

需要完成2个任务。

和警员对话开始第1个任务，解救3位司机。

和卡车司机对话开始第2个任务，夺回2辆卡车，然后开回车库。

最后和警佐对话，和辛拉登战斗。

成就/奖杯列表



成就点数	杯种	名称	说明
/	白金	好戏登场了！	解锁该奖杯外的所有奖杯
20	铜杯	再次公开露面	完成第 1 章“採矿大师”，剧情奖杯
10	铜杯	已清洁，润滑良好，伤口严重	在“採矿大师”中将五个敌人投入齿轮
20	铜杯	轨道上的麻烦	完成第 2 章“悬浮列车劫持之灾”，剧情奖杯
10	铜杯	车轮好时光	在“悬浮列车劫持之灾”让执行车轮离地 10 秒
20	铜杯	直升机大混乱	完成第 3 章“揭开内幕”，剧情奖杯
10	铜杯	浣熊大作战	在“揭开内幕”期间，与所有浣熊相遇时获得“了不起”的评价（QTE 全部成功）
20	铜杯	插手行动	完成第 4 章“弹力女超人行动中”，剧情奖杯
10	铜杯	巴家行动	在“弹力女超人行动中”期间，于 3 分 15 秒内追上萤幕魔人
20	铜杯	派对巴家	完成第 5 章“巴家派对”，剧情奖杯
10	铜杯	打开行李的好方法	在“巴家派对”期间破坏所有移动箱子
20	铜杯	重要场合	完成第 6 章“对决萤幕魔人”，剧情奖杯
10	铜杯	属于你自己的超能力	在不使用家庭构建的情况下，于“对决萤幕魔人”期间熄灭火焰
20	铜杯	先前的婚约	完成第 7 章“黄金年代”，剧情奖杯
10	铜杯	迷之酷帅	“黄金年代”期间，在炸弹客的迷宫中无伤存活
20	铜杯	我想去打保龄球！	已完成第 8 章“警戒的义警”，剧情奖杯
10	铜杯	紧跟著我！这会很热！	在 9 分钟内完成“警戒的义警”
20	铜杯	巴家小世界	完成第 9 章“诺曼尼岛”，剧情奖杯
10	铜杯	这是学习……	在“诺曼尼岛”期间触发所有陷阱
20	铜杯	不受欢迎的客人	完成第 10 章“重返诺曼尼岛”，剧情奖杯
10	铜杯	碰不得	在不被黏液砲击中的情况下完成“重返诺曼尼岛”
20	铜杯	我很高兴你活著！	完成第 11 章“巴家之上”，剧情奖杯
10	铜杯	优雅坠落	在“巴家之上”不要被任何飞机零件打到
50	银杯	史上最棒假期！	完成第 12 章“最终对决”，剧情奖杯
10	铜杯	我的超人装在哪裡？	使用贝路易（健身）完成“最终对决”
30	铜杯	他们现在在哪裡？	完成通关后出现的关卡“狂暴全能机器人”
10	铜杯	菁英	在任一关卡达到“绝对超能”
30	银杯	菁英中的菁英	在所有关卡都达到“绝对超能”
10	铜杯	工具车	在任一个关卡中收集所有小工具箱
30	银杯	工具充足	收集游戏中所有的小工具箱
10	铜杯	好过烧烤架！	第一次完成家庭构建
30	银杯	真正超能！	完成所有家庭构建
10	铜杯	天然优势	收集一块红砖块
30	银杯	有备无患	收集所有红砖块
10	铜杯	大胆前卫！动感十足！英雄气概！	创造一个自订角色
10	铜杯	不要披风！	创造一个有披风的自订角色
50	金杯	我是亿万富豪！	获得 10 亿个钉子
100	金杯	城市的答案	游戏达成率 100%
10	铜杯	让世界更美好	解放一个城区
30	银杯	年度超级英雄	解放所有城区
10	铜杯	我不快乐，巴鲍伯。不开心	利用巴鲍伯攻击亨先生
30	银杯	差点就第一	用巴小飞完成一场比赛并夺得银牌
10	铜杯	每个人都非同寻常	用非异能角色击败一个敌人
30	银杯	那真是太邪恶了！	完成 75 连击
10	铜杯	小杰的进攻！	使用小杰的所有不同超能力
10	铜杯	有人总是捲入麻烦	在监狱重打一次有 BOSS 战的犯罪浪潮
10	铜杯	年长市民被捕	与一位年长的市民一起击败地区头目
10	铜杯	冰冻！	用酷冰侠冻结一名警察
10	铜杯	我就是你，但更强！	用巴迪与辛拉登组队
10	铜杯	只要不停地游就好	用多莉完成一场水下比赛
10	铜杯	做好我们的本份！	在城市中完成 1 件犯罪支线任务
30	银杯	异能者归来了！	在城市中完成 50 件犯罪支线任务



通关后收集的准备工作

角色：各个技能的自定义角色各1个。

红砖块：可拾取道具探测器、一触即发、快速建造、无敌。如果10亿钉子的成就/奖杯没有解锁的话就把钉子倍率类型的红砖块以及钉子磁铁给装备上。

在章节选择模式里选择自由模式重打一遍各章节，拿完了小工具箱之后，打开菜单选择“退出并返回城市”→“储存并退出”，这样就能节省不少时间，不用把关卡从头到尾再打一次。

做完章节里的收集后就去慢慢做城市里的收集吧，城市里的收集相对比较麻烦的就是几个赛跑，赛跑分为空中、陆地和水下三种，时间限制比较宽松，水下的赛跑由于没有冲刺所以只要中间别绕路就一定能拿到金牌。陆地的赛跑基本用巴小飞来完成，关键在于期间如果有起跳台的话千万不能踩空，尤其是在高楼上或者是靠近水边时，一个不小心就要重来。空中的赛跑基本用可以飞的角色来完成，因为飞机操作起来比较麻烦。通关后港口会多出一个需要用船来完成的赛跑，如果不习惯操作船只的话可以选择使用“超能车”来进行，因为“超能车”在水上的操作方式也是和汽车一样的，和船相比比较好上手。

解锁游戏完成度100%的成就/奖杯的话别忘了在神秘提包里把纸包给撕开，否则角色不会登陆在名单上，而且要把车辆一栏的所有可以购买的车都买了（剩下12辆车在完成对应关卡的小工具箱收集后自动解锁）。

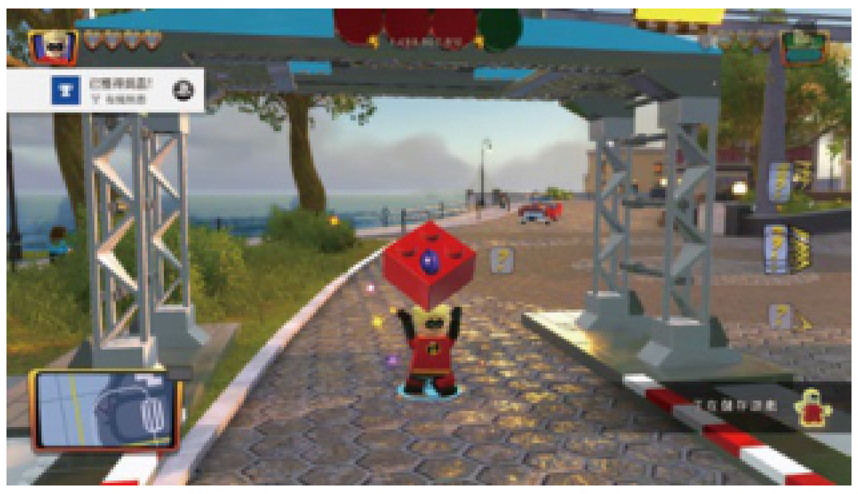


部分成就/奖杯说明

那真是太邪恶了！

通关后选关页面会多出一个新的关卡“狂暴全能机器人”，拼命摧毁高楼时连击数就会升上去了。

有备无患



解放地区并且在解放地区后出现的家庭构建上建造各种东西后就会获得1个砖块，在第6章结束后，在纽厄本：海滨会出现第11个红砖块的家庭构建。通关后在纽厄本：海滨还会有1个家庭构建，需要在建造后赛跑成功才能够获得。

我是亿万富豪！

必备红砖块是钉子数量×2、×6、×8、×10以及钉子磁铁，最快可以在第6章结束后就能集齐，之后打主线以及完成章节里的收集要素后，10亿也凑够了。如果前期没怎么收集钉子的话，通关后把加倍率的红砖块全部装备上，然后去打“狂暴全能机器人”，一轮下来几十亿不是事。

冰冻！

在监狱周围可以找到警察。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

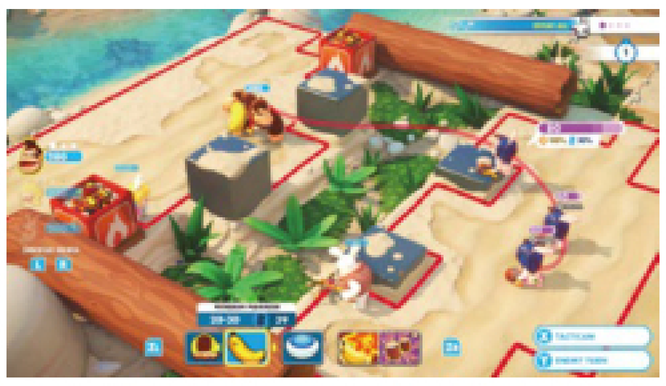
“肥宅快乐周”E3过后，游戏业界暂时回归平静。虽然近日并没有什么重磅消息，但却依旧有不少精品游戏陆续宣布登陆NS，其中不乏《奈尔克与传说之炼金术士们》、《刃之异邦人》这种全新作品，也有如《马力欧+疯兔》这种通过更新版本重新焕发活力的老游戏。夏日炎炎，“热”人不倦，不知各位读者朋友是否也找到了能让自己熊熊燃烧的好游戏了呢？



《马力欧+疯兔 王国之争》版本更新

《马力欧+疯兔 王国之争》在6月26日进行了版本更新，增加了全新的游玩模式“森喜刚冒险”，玩家可以操作新角色森喜刚与疯兔库朗奇踏上一段全新的旅程。森喜刚拥有把同伴、敌人甚至是把石头抛向天空的能力，而库朗奇则可以在空中射击对手，如何把这些新元素加入到战术当中，征服4种不同的新环境，是玩家在该版本里所需要攻克的新课题。

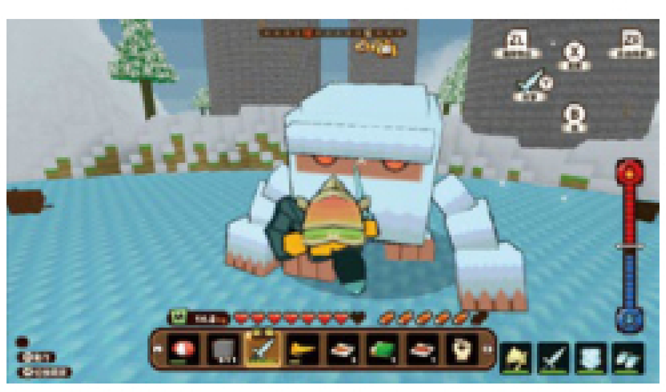




沙盒世界 《方块制造者X》8月底登陆NS



Arc System Works宣布旗下“《方块制造者》系列”最新作《方块制造者X》将在今年8月30日登陆NS平台。本作是一款融入了RPG元素的开放性沙盒游戏，一共收录了冒险、创意、关卡建造3种游戏模式，其中冒险模式增加了全新的要素“故乡世界”，玩家将以“我的世界”为起点，前往森林、沙漠等不同世界展开探索，既可以使用方块建造房屋，也能够与居民NPC们交流互动，享受自由的生活。本作的方块种类为《DX》的三倍，并且融入了大小重量等真实概念，比如树会燃烧、暴风雨会破坏田地等，玩法更加多样。



派对游戏 《体感嘉年华》移植NS

曾于2016年登陆过Steam的合家欢派对游戏《体感嘉年华》即将在今年11月6日登陆NS平台，售价为39.99美元。转战NS后，本作取消了VR功能，但却另外增加了专属于Jon-Con手柄的体感操作，玩家可以在4条不同景观的游戏街道上，以全新的操作方式游玩多达20款的精品小游戏，比如宇宙保龄球、无人机竞速等。除了单人模式外，本作还支持最多4人同时游玩，一同竞技。而在比赛中赢得的嘉年华点券则可以用来购入衣服与饰品，自由编辑自己的角色。







萌宠互动 《Neko Tomo》登陆3DS/NS

BNEI在6月28日的发布会上公开了动物互动模拟游戏“《Tomo》系列”的最新作《Neko Tomo》。在本作中，登场的动物不再是泰迪熊，而是两只惹人怜爱的小猫Nekoko与Tomomo，玩家可以教它们学单词，学习得越多，猫咪便能说越多的话。除了育成玩法外，为小猫换装也是一大乐趣，游戏中有非常多的的服饰部件可选，可以把猫咪打扮成喜欢的样子。此外，本作还与《太鼓之达人NS版》相联动，玩家可以使用来自《太鼓》的特殊配色打扮小猫。本作将于2018年内登陆3DS、NS双平台。





冒险诗篇《狮子之歌》7月10日上架eShop

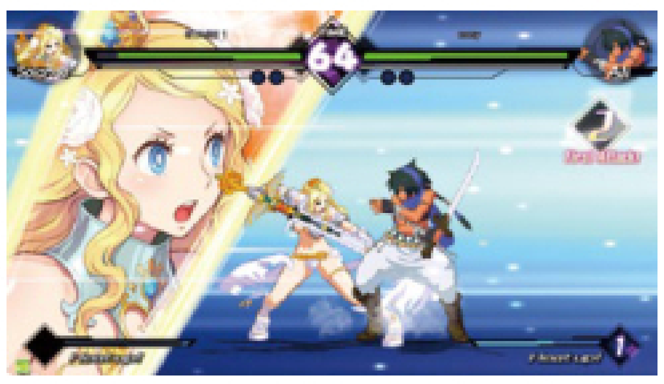


《狮子之歌》是澳大利亚游戏开发商 Mipumi Games 制作的一款冒险解谜类游戏，曾于去年 7 月登陆过 Steam 与手机端，如今又将移植到 NS 平台。本作的故事发生在 20 世纪的澳大利亚，画面为简约复古的像素风，无论是人物还是建筑设计都带有浓厚的时代感。游戏收录了原作的全 4 个章节，每个章节的主人公都不同，他们来自美术、音乐等不同行业，但是都挣扎在创意与情感的矛盾当中。章节的故事相互联系，玩家的行动将影响剧情的走向。



跨界格斗 NS《刃之异邦人》8月发售

Nicalis 旗下新作《刃之异邦人》将在今年 8 月 30 日登陆 NS 平台。本作收录了来自《海腹川背》、《公主代码》、《洞窟物语》等游戏的多名人气角色，使他们能够在同一舞台上决一高下。游戏为传统的横版对战形式，角色皆采用了 3D 建模，动作立体感较强。除了在线联网模式外，本作还拥有故事、任务、训练这三个模式，操作方面则力尽简约，每个按键单独对应招式，玩家可以轻松打出华丽的连招与必杀技，对不善格斗的玩家十分友好。





系列新作《奈尔克与传说之炼金术士们》正式公布

《奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之炼金工房》是“《工作室》系列”20 周年纪念作，主题是“村庄建设 ×RPG”。游戏的主人公不再是炼金术士，而是一名当上了村官的贵族大小姐，玩家要做的便是帮助她完成重任，把村子发展壮大。本作将会登场众多的历代高人气角色，形象皆由画师 NOCO 老师统一绘制，她们会在游戏中给予主角各种帮助，同时也是主角重要的交流对象，可以通过互动来增进彼此的感情。本作将于 2018 年内发售，对应中文语言。







异色童话《鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团》移植NS

本作是日本一于 2016 年发售在 PS4/PSV 平台上的《鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团》的移植版，如今将于 9 月 27 日移植到 NS，繁体中文版与日版同步发售。游戏为传统的主视角迷宫 RPG，最大的特色是可以带领数十名人偶兵展开冒险，以最多 5 人为团队进行战斗。人偶兵需要玩家亲自制作，可以自由设定职业、特性等项目，再加上战斗站位、技能选择的变化，能够衍生出多样的战斗风格。本作的迷宫设置有各种密道与宝藏，玩家可以使用不同的场景技能破坏陷阱与机关，完成 100% 的地图探索。







文 乌冬 美编 01

猎人集·会·所



在历战王麒麟之后，历战王尸套龙的任务也如期配信了，比起历战尸套龙，历战王尸套龙的讨伐难度要高不少，这次专栏来说说攻略的方法。另外游戏中的季节活动“星辰祭”也要即将展开新一轮，时间定在 7 月 13 日 ~ 7 月 27 日。

历战王尸套龙

任务概要

历战王尸套龙出现的活动任务为“寂静之幕”，与一般任务或调查任务里的尸套龙不同，这个尸套龙的初始位置在 8 区，因此接任务时依然可以选择 11 区中央营地作为开始地点，从营地的蔓藤处往上爬很快就能到达 8 区开战。在 8 区战斗要注意这里以及周边的几个区都充满了瘴气，会慢慢削减猎人的体力，还有这个区也是惨爪龙徘徊的必经路线，两只怪物难免会同区，战斗环境比一般尸套龙所在的 14 区要恶劣不少，得做好应对。



历战王尸套龙的特征

和历战王麒麟一样，历战王尸套龙的体力和攻击力比历战的还要高，不过这还不止，历战王尸套龙最棘手的地方在于瘴气效果加强了不少，首先很难通过将尸套龙打出硬直来打消瘴气，就算打消了也很快就会恢复，基本都要在它的瘴气里战斗；其次是历战王尸套龙的瘴气伤害也比普通以及历战的要高，没有瘴气对策很难撑住；还有一点，它身上缠有瘴气的部位会弹开弹属性的攻击，使用远程武器时得避开这些部位来打。招式方面虽然没有增加新的，不过咆哮和下压后追加了龙风压效果，想在这两招后进行追击得注意。



瘴气的对策

和历战王尸套龙战斗需要注意两种瘴气，一种是环境的瘴气，这种瘴气呈黄色，在瘴气谷中层的几个区域基本遍布这种瘴气，处于瘴气中猎人的体力会逐渐减少。对付环境瘴气有两种方法，一种是通过装备，发动技能“适应瘴气环境”能防止瘴气伤害，或是使用了特殊衣装时也有同样效果，另一种是使用投射器松明弹在地上制造火堆，这样可以驱散一定范围的瘴气。

第二种是尸套龙本身缠绕着的瘴气，这种瘴气呈白色，同样会持续削减猎人的体力，而且待久了猎人还会陷入瘴气侵蚀状态，使最大体力变为一半，如果这时再受到历战王尸套龙的攻击基本就九死一生了。中了瘴气侵蚀状态可以使用打消果实来解除，又或是通过发动技能“瘴气耐性”来预防，还有免疫衣装也能在效果时间里防止该状态。而持续减血的效果则没有方法完全防止，只能通过回复或增加体力的方式来抵消，比较好的方法是给武器客制回复能力，通过攻击来回复减少的体力，另外发动技能“体力增强”或装备体力衣装来增加上限也是一种手段。



惨爪龙对策

中层是惨爪龙徘徊的区域，两只怪物经常会碰头，得准备好投射器异臭弹将其赶走。不过惨爪龙和尸套龙碰面会发生争夺地盘，而且争夺地盘时尸套龙有很大空隙，是不错的攻击机会，所以等它们争夺地盘结束后再赶走惨爪龙也不迟。



打法

打法并没有太大的变化，近战武器依然保持在尸套龙躯干下方进行输出会比较安全，攻击时注意集中攻击一个地方以尽快达成部位破坏，这样可以提升该部位的伤害吸收。还有就是要保持攻击频率，让客制武器的回复能力发动，否则有可能回复速度赶不上减血速度，导致要收武器用道具回复，影响了讨伐效率。



历战王尸套龙装备

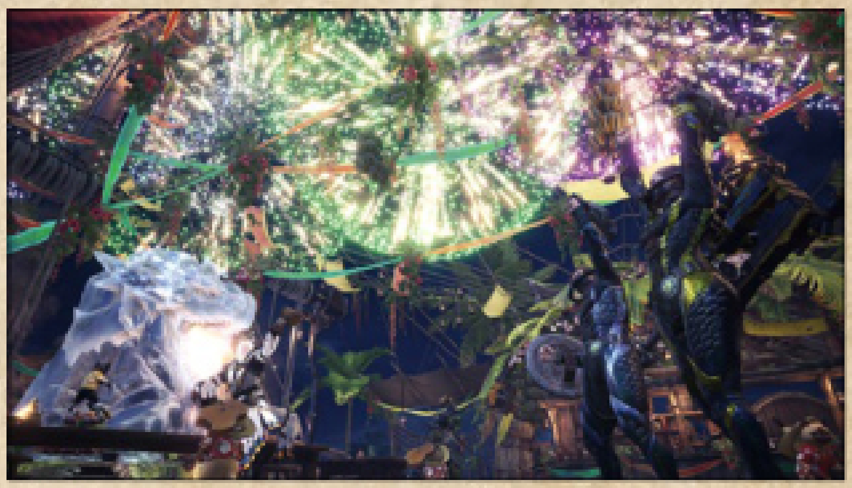
完成了寂静之幕任务可获得“尸套龙票”用来打造乌尔德γ系列防具，这套防具有着丰富的回复系的技能，而且镶嵌槽也不少，在进行以回复为中心的配装时是相当好的备选部件。同时在调查资源管理所还能用尸套龙票完成交货委托，获得死神外观装备。



星辰祭“纳凉之宴”

活动概要

星辰祭是游戏中以季节为主题的活动，继之前的春季的“开花之宴”之后，即将到来的7月13日～7月27日期间将会举行夏季的“纳凉之宴”，活动的内容如下。



●过去的活动任务几乎全部重新配信，并且同时还有活动的专用任务。

●登录奖励的激运票从1张变成2张，并且还会另外奖励可制造特别装备的“纳凉票”。

●调查资源管理所的发布奖金从每周更新变为每日更新。

●集会区域会有特别的装饰，部分NPC和小猪还会有新服装，并且在这里用餐还能享用活动期间的限定套餐。

●据点的部分设施实行特卖，使用设施所需消耗的资源减半。

游朝 2018 忆日

农历 六月

从1970年代 **7月（上旬）** 到1980年代

JULY

节气 小暑（7月7日） | **从7月1日至7月15日**

在游戏界的70年代至80年代中，7月上旬是个有趣的时间段，经典的游戏诞生自然是少不了的，但更加具备意义的地方则是在于某家著名的游戏开发商，也加入到了日渐红火的家用机硬件战场当中。而在忌讳部分，我们虽然提到了一款名作的诞生，但是它的人气也为自身带来了一场风波，只是这场风波又成为了日后的一位游戏角色诞生的契机，如此错综复杂的过往，相信也足以引起大家的兴趣吧？接下来就请和我们一起来“游朝忆日”一下吧。

年度大事

1981年：Konami在早年进入游戏业的时候，有过不少优秀的作品，除了大家几乎都知道的《魂斗罗》，在1981年的时候，他们还推出了日后在游戏文化圈子中颇有影响力的《青蛙过河》（Frogger）。这款游戏的规则很简单，就是操纵青蛙跳过危机四伏的马路与河道，回到自己的家中，但当中却有着千变万化的乐趣。随后《青蛙过河》推出了超多的变体版，甚至延续到了移动端平台和最新世代的主机上，2017年甚至还推出了一款以其为主题的赌博游戏。



▲《青蛙过河》的场景元素还会随着关卡推进而发生一些变化，例如上方的河里会出现肤色和浮木完全一样的鳄鱼。

朝向

日本

提起SEGA，新玩家恐怕只能想起他们旗下的游戏作品，但在80年代，SEGA除了推出自己的游戏，其实还开始进军游戏零件领域，而他们的第一款产品就是在1983年7月15日上市的SG-1000，一台第三世代主机。SG-1000本身销售非常不成功，仅仅一年后就结束了生产。但它代表着SEGA在游戏领域踏出的第一步，也为日后SEGA推出MD这台经典主机打下了基础。

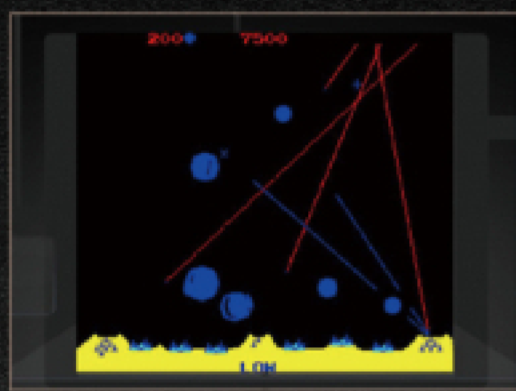
经典

1980 年 7 月，以彼时的开始逐渐变“暖”的冷战状态为灵感而开发的游戏《导弹指挥官》（Missile Command）正式上市，开发商和发行商都是彼时玩家们非常熟悉的雅达利。在这款作品当中，玩家扮演的其实并非是指挥发射导弹的人，反而是三个防空炮组的操作者，需要通过调整炮组的射击朝向，来击毁轰向六个城市的无数弹道导弹。

这款作品推出时，正好恰逢冷战进入到苏联入侵阿富汗的“暖战”时期，国际局势渐趋紧张，甚至美苏两个超级大国之间的关系也持续不稳，《导弹指挥官》就是在这种对于战争的恐惧中诞生，算得上非常有时代意义。其实游戏本身在开发时也完全是以设想冷战最终变为第三次世界大战作为前提，作品当中玩家需要保护的六个城市虽然没有显示名字，但其实原本在设定当中对应的是加州的六个著名城市：旧金山、洛杉矶、尤里卡、圣路易斯 - 奥比斯保、圣巴巴拉和圣迭戈，充满了现实意味。

而这款作品本身对于现实的假想也的确暗含着引发不安情绪的而力量，程序员 Dave Theurer 在开发这款游戏时，就曾经做过上述城市在核爆当中被毁于一旦的噩梦，或许这也是为什么这些城市的名字没有最后被加入到游戏当中，因为过于具体的城市名称可能会引发玩家的负面观感。

《导弹指挥官》的游戏形式并不复杂，但其强烈的时代感让这款作品成为了街机游戏黄金时代的代表性作品之一，而且还成为了冷战时期文化的一部分。因此这款作品随后还被移植到了不少平台上，甚至推出过玩法基本一致但是画面整体升级强化的重制版。例如 1999 年 PS 平台上就登陆过《导弹指挥官》的 3D 重制版，而在 2007 年采用全高清素材重制的《导弹指挥官》还登陆了 X360 平台，在维持基本玩法的情况下，提升了游戏的视觉体验，让这款作品得到了真正意义上的转世重生。



▲《导弹指挥官》的街机版实际画面，其实六个城市都是只用几堆简略的像素来去表现，也的确没有加入城市名字的空间。



▲ X360 版的《导弹指挥官》把游戏的整体画面表现进行了强化，但是保留了核心的玩法。

借鉴

1981 年 7 月 9 日，任天堂推出了他们的街机游戏名作《大金刚》（Donkey Kong），里面出现了两个这家公司日后的招牌角色。一个自然是在大楼顶部各种投掷木桶的大金刚，另外一个角色一开始干脆没有名字，后来才终于获得了一个特别应付了事的名字：“跳跃者”（Jumpman）。不过随着游戏日渐流行，他最终得到了一个会流传百世的真正名字：马力欧（Mario）。

但《大金刚》的经典之处还是在于它身上众多的划时代设计，例如它是最早期的平台动作游戏之一，也是第一个有跳跃动作的电子游戏，它那挑战玩家在不同时机进行跳跃的游戏方式更是变成了平台动作游戏里的代表性要素。它甚至是其中一款最早拥有复数关卡的游戏，共有四个不同的关卡，而且因为玩家在完成这些关卡之后能够击败大金刚并且让马力欧和宝琳重聚，所以《大金刚》也是第一款有着完整故事结局的作品。

这众多的优异之处却掩盖不了一个比较明显的事实：大金刚的造型其实不能算是完全原创的，它的外貌和在游戏当中的行为明显借鉴了经典电影作品《金刚》中的主要角色大猩猩金刚（King Kong）的造型，这为日后发生在任天堂和《金刚》的版权方环球影业（当年他们的名字还是“环球城市工作室”）之间的版权纠纷埋下了伏笔。

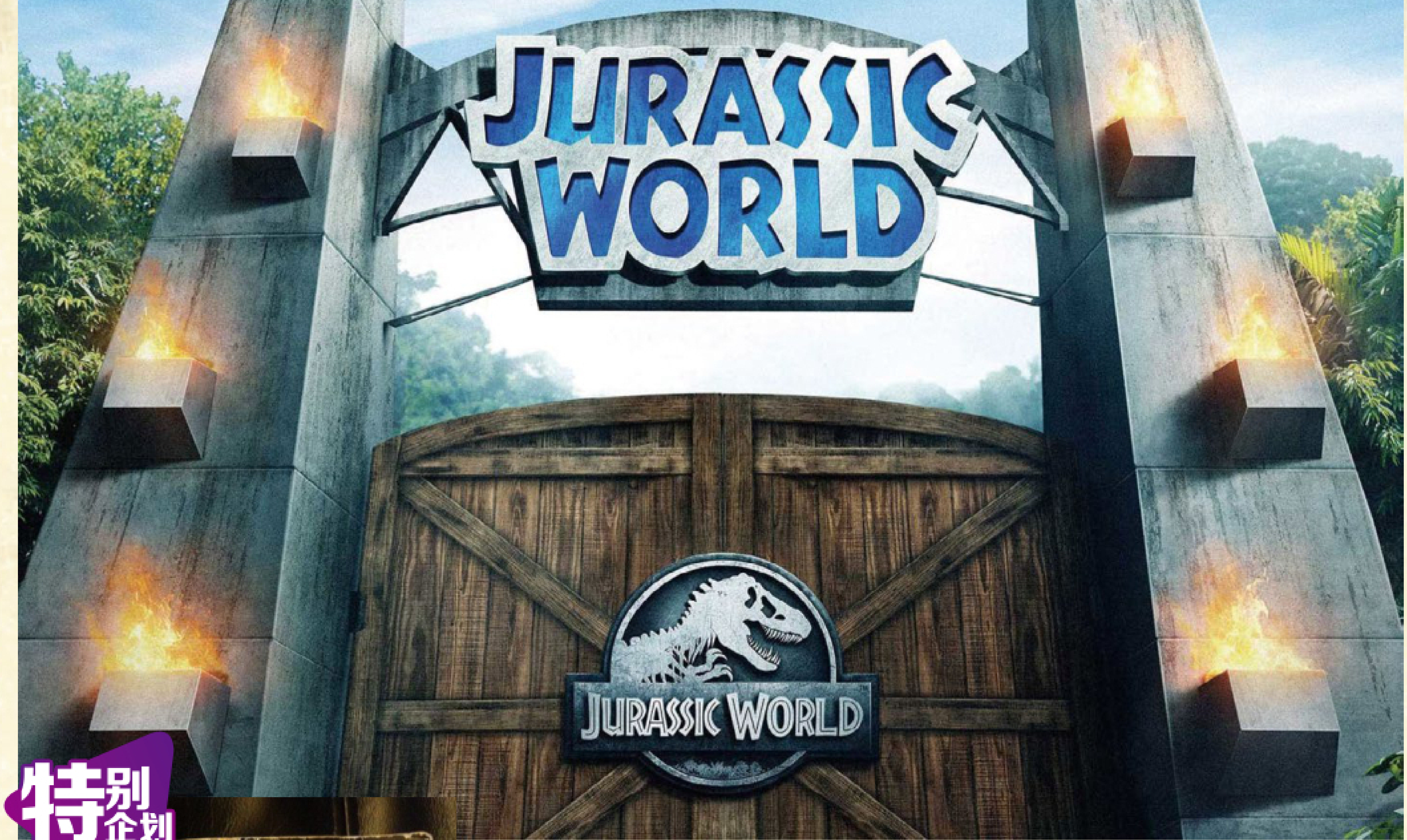
1982 年，已经日渐风靡的《大金刚》终于进入到了《金刚》的版权持有者之一：环球城市工作室的总裁 Sid Sheinberg 的视野当中，他认为这款游戏有着侵权的嫌疑，所以他在同年的 4 月 27 日约见了从玩具制造商转行到游戏业的 Coleco 公司的总裁 Arnold Greenberg，并威胁说自己会对这家公司提出诉讼，因为他们推出的游戏机 ColecoVision 搭载了《大金刚》的游戏。Coleco 最终接受了环球提出的索赔要求，把从《大金刚》销售版税中获得的 3% 利润（价值约 460 万美元）赔给了环球。

这给了环球继续索赔的动机，他们找上了作为游戏开发者的任天堂，并在 1982 年的 6 月 29 日把任天堂告上了法庭，声称《金刚》（King Kong）与《大金刚》（Donkey Kong）的名字非常容易混淆，而且《大金刚》的游戏故事和画面上都有对《金刚》的侵权之处。

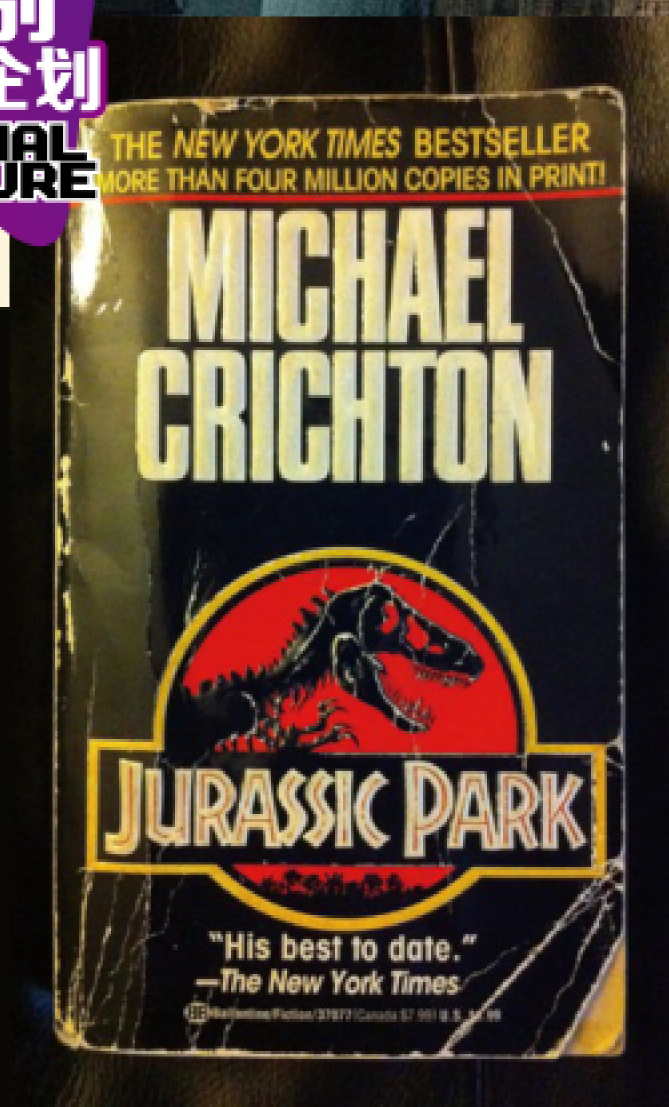
但是环球之前在其他官司当中提出的争议条件却成为了任天堂用来回击他们的武器，这家电影公司曾经在过往的官司当中辩称《金刚》的故事和形象都已经属于“公有领域”（Public Domain），而这一类事物版权是不受法律保护的，最典型的相似例子就是大部分的数学公式都属于公有领域，开发者不会因为在游戏当中展现了“(a+b)(c+d) = ac+ad+bc+bd”这条基本的算术公式而受到控告。以此作为引申，任天堂采用《金刚》的形象来去创作游戏，也不能够被认定为是侵权行为。

负责裁定这一案件的法官 Robert W. Sweet 认同了这一说法，所以判定环球败诉，而随着环球之后的上诉失败，《大金刚》也终于得到了属于自己的合法地位，不过因为它而闹出的风波，也让任天堂更加坚定了走自己原创角色品牌道路的想法。





特别企划 SPECIAL FEATURE



▶《侏罗纪公园》原著小说，就是一部典型的“硬科幻”作品。

打造一座“侏罗纪公园”需要哪些步骤？

一个对《侏罗纪公园》电影系列的小回顾

1993年由斯皮尔伯格执导的《侏罗纪公园》不仅仅是科幻惊悚电影历史上的里程碑作品，更是一部超越时代的作品。它不但运用了通过DNA来复制生物这一现有的科技元素，还把古生物学当中最有魅力的元素：恐龙添加到了故事当中，组合成了一个带有新奇要素和童年情怀的奇妙结合体。

所以这部电影中除了斯导教科书级别的导演技法以外，其扎实的科幻设定也为日后的《侏罗纪世界》提供了丰富的支撑。斯大爷用自己的胶片，详细回答了恐龙迷都曾经有过的疑问——如何才能在现实世界中打造一座“侏罗纪公园”？而随着和《侏罗纪世界 陨落国度》一同现身的游戏作品《侏罗纪世界 进化》上市，这一狂想突然就变得无比地现实起来，所以我们不妨也来结合系列电影里的内容，谈谈打造公园的方方面面。

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 NINA

建园基础1：技术准备

回顾《侏罗纪公园》这部拍摄于25年前的作品，相信今天的科幻迷们依然会惊叹其出众的前瞻性。

上世纪80年代中后期至90年代早期，正是基因技术飞速发展的黄金时期。科学家们发现，并且逐步解开了代表生命密码的基因序列，甚至开始探索对其实施重组的方法。除了人工合成胰岛素药物、转基因的农产品以外，人类还通过从体细胞创造出来的克隆生命，开始侵犯原本只属于造物主的“神之领域”。

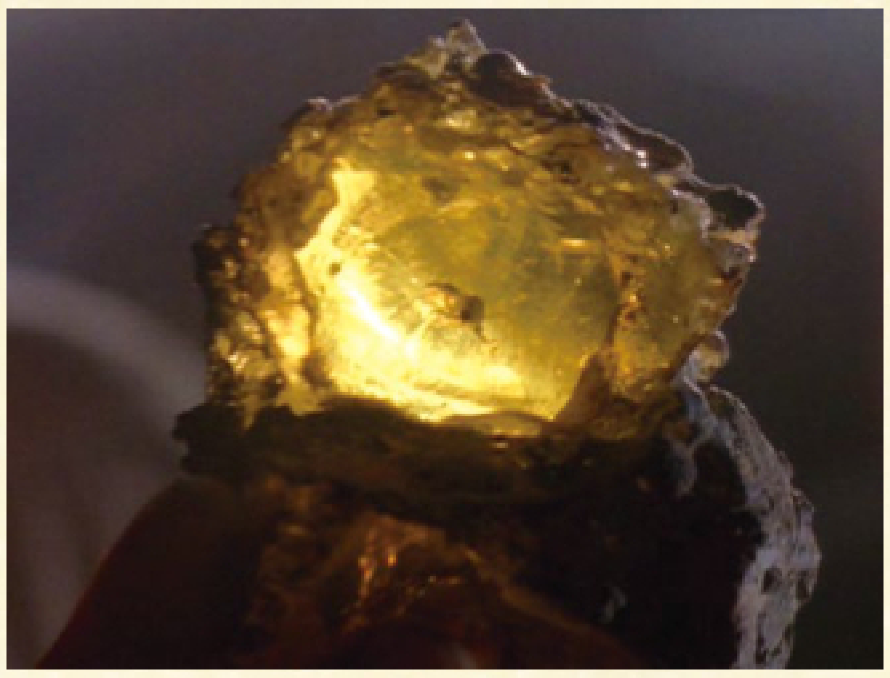
而这种技术就是实现“侏罗纪公园”最基本，



▲被琥珀困住的蚊子可以说是系列当中的一个关键元素，就连在最新的《侏罗纪世界 陨落国度》里也作为洛克伍德爵士的手杖头饰登场。

也是最难的一环，其产生的结果就是让游客见到真正的恐龙，如果没有这个前提，右图这种也可以称为“侏罗纪公园”了……

从技术角度来讲，克隆恐龙的技术早在二十多年前就有了，而且实现起来的难度和创造克隆羊多利相比，其实差不了多少，前提是要获得让恐龙复活的原材料——DNA。恐龙作为一种早在几百万年前就灭绝的远古生物，人类根本无法找到依然具有活性的 DNA，除非像电影第一集开头所描述的那样找到下图那样的关键物品：



▲这小小的琥珀只是走向复制恐龙途中的一小步。

是的，你需要一只刚刚叮过恐龙的蚊子。还没有擦擦嘴，它就死在了天空滴落下来的一团松脂之中，变成了琥珀，然后埋藏在土地中。在经过漫长岁月的洗礼之后，以化石的形态被一群旨在复制远古生命的基因学家，而不是想拿到拍卖行变现的挖宝者发现……这样应该就差不多了吧？！

其实，还差得很远！

我们知道 DNA 的稳定性和温度的关联极大，在经历了包括火山爆发、洪水和小行星撞击地球等一系列的灾难，再加上剧烈的地壳运动之后，恐龙的 DNA 是绝对不可能完整保存到现代的。对此，原著小说和电影也并没有对这一科学常识进行选择性失明：InGen 公司科研团队是通过现代爬行动物——比如鳄鱼、蜥蜴的 DNA，来填补化石中恐龙遗传序列中的缺失部分。这个设定甚至被延续到了游戏当中，《侏罗纪世界 进化》里玩家甚至可以通过把不同的动物 DNA 嵌入不同恐龙的 DNA 中来调整其寿命、恢复力和攻击力等等数值。



▲其他动物的基因可以一定程度上影响恐龙的特性，代价则是其孵育时夭折的几率上升。

2015 年的《侏罗纪世界》在此基础上更进一步，煞有其事的揭开了一个阴谋：公园是用其他生物同恐龙的 DNA 来组合，创造出更多用于取悦游客的生物，他们根本就不是在复制恐龙，而是创造怪物。这不能算是强行加设定，其实在侏罗纪公园创立之初，哈蒙德博士的团队就是按照这个路子走的。





▲《侏罗纪世界》中的哈蒙德博士。

如果再说点吊书袋的话，就算获得了完整的恐龙基因，距离复制也有很大一段路要走。克隆羊多莉之所以容易，是因为可以轻松找到同类进行代孕，但这个待遇是恐龙所没有的。DNA 不等于细胞，就算拿到了完整基因组，没有细胞环境不过是一堆大分子而已。把恐龙 DNA 注入鳄鱼卵，外来的遗传信息很快就被降解了，诞生出的仍然会是鳄鱼。

惟一有点指望的，就是在人工制造出完整细胞核膜之后，再进行数轮异种移植，通过基因编辑技术筛选出最接近恐龙的胚胎。只是相关技术进展实在是过于缓慢，所面临的伦理争议压力也极大，估计到真正有点眉目的时候，《侏罗纪世界》都拍到二十五集了……所以虽然仅仅从技术上来说，制造恐龙是可行的，但是在实际推进时，我们就会发现这个行为其实根本无从谈起，也从而体现出了电影的狂想所具备的价值。只有文化产业能够在没有技术基础的情况下，通过种种的方式来把不可能化为可能，假想出这一“现实”。



▲也只有通过娱乐作品的虚构，才能够把恐龙这种史前巨兽带到现实世界当中。

建园基础2：资金准备

产生于 20 世纪 80 年代的基因工程技术虽然进步迅速，但因其投资大、回报周期长、技术复杂、前进不明朗，再加上民众的不了解，大都停留在实验室阶段。实现基因工程技术的工业化和产业化，依然是一件世界性的难题。在刚刚过去的 2017 年，全球医药行业所获的融资，基因技术仅占不到 9%，并且主要集中在重大疾病检测这一块内容。



◀基因技术上的高投入和在回报上的不确定性就让其难以获得资本青睐。

简单的讲，没有技术、人才和资金，侏罗纪公园根本就是天方夜谭。这个旨在复制恐龙的项目无论 PPT 做得有多漂亮，都不可能获得资本大佬们的注意，因为它过于无厘头了，这一点也被忠实反映到了作品当中。

在《侏罗纪公园》原著小说中，侏罗纪公园之父哈蒙德的“找钱”过程，真可谓是一波三折。他最初获得了来自国际基因研究巨企——基灵集团的合作意向，但启动资金依然要靠自筹。

哈蒙德当然知道这个庞大的项目的维系，需要更多渠道的融资。每一个现代人都对恐龙这种远古生物充满了好奇心，但他们又觉得复制恐龙是一个不可能完成的任务。因此，征服公众的最好方法，就是扭转这个概念——哪怕是其中极其微小的一部分。



▲在没有真凭实据之前，又有谁能够相信恐龙可以重现世界？

为此，哈蒙德的团队开始了一场曲线救国的表演，他们一开始并没有主攻恐龙，而是其他 DNA 构造更加简单的远古生物。1985 年，一只二叠纪的帆背异齿兽（注）被复制之后，整个社会舆论一片哗然，悄然上市的“恐龙概念股”也因此在美国证券市场大热。在吸引到足够多的技术和资金之后，InGen 终于可以开始这场跨越时空的科学奇迹了。

当然这一行为虽然有着现实基础，但如果我们真的想要如此操作，遇到的仍然是和前文的“技术准备”中一样的问题：哪怕是恐龙之外的古生物，也同样难以复制，因为获取其 DNA 的途径和恐龙并没有什么分别。



▲讽刺的是，帆背异齿兽虽然是侏罗纪世界诞生的“功臣”，本身却只出现在实体玩具这一类电影周边产品中，直到最近才在《侏罗纪世界 陨落国度》中作为标本小小露了一脸。

注：帆背异齿兽也被称为异齿龙，往往被认为是恐龙的一种，但其实从科学分类上来看更接近于哺乳类动物。

建园基础3：选址准备

无论是“《侏罗纪》系列”电影，还是以《恐龙危机》为代表的相关题材游戏，关于恐龙实验基地的设定，均有高度的相似性——

1. 研究设施安排在小岛上，避免来自外界的干扰和技术泄漏的风险。即便实验过程中出现严重事故，也可以将风险降低到可控范围之内。一开始，哈蒙德准备在内陆修建公园，至于放弃的原因，大家都懂的——根本不用等到恐龙暴走，光是极端动物保护主义者等等白左分子的捣蛋，就足以让自己没法开张了。事实上，这一点哪怕是在小岛上也无法避免，玩家在《侏罗纪世界 进化》里遇到的其中一种突发情况，就是有人蓄意公园的电力导致停电，从而会产生恐龙突破园区封锁栏的危机。



▲除了人为因素，其实小岛上的自然环境也会带来威胁，这一点也被体现在了游戏当中。

2. 小岛应该有明显的地形分割带，用于设置科研和游乐两大区域。

3. 小岛应为热带海洋性气候，以尽可能地模拟恐龙所生活的侏罗纪时代的环境。

4. 小岛距离大陆不能太远，必须在直升机的航程之类。货轮在 4 小时内可以到达，满足游客往返和物资补给方面的快捷性需求，也有利于紧急情况下人员的撤离和资产回收。但这一点其实存在一定的风险，《侏罗纪世界 陨落国度》中就运用了这一元素，让雇佣兵在偶然之间放出了被困在园区水域中的沧龙，结果这头远古巨兽跑到了人类活动的水域当中捕食冲浪者，这个画面也成为了电影预告片当中最令人印象深刻的镜头。

5. 乐园的最佳选址应该是在属于美国传统“后院”势力范围的中北美洲，利用地缘政治的优势来保护园区的安全，毕竟恐龙是可以被武器化的，《侏罗纪世界 陨落国度》中对此有着更多的探讨。

综上所述，符合上述全部条件的地方，在我们这颗星球上只有一个地点，它就是位于北纬 9° 25′，西经 87° 13′的努布拉岛（Isla Nublar，哥斯达黎加领土），它所在的拉斯 · 切克 · 莫特斯群岛，距离哥国的尼科亚半岛南端仅有 120 英里之遥。在《侏罗纪世界 进化》的游戏当中，群岛当中的其他几个岛屿也成为了玩家建设公园的场所，可谓是物尽其用。



▲电影当中的努布拉岛。

数千年前，来自美洲大陆的印第安民族布里布里人、塔拉曼卡人和圭米人迁徙到了这片岛屿。他们战胜了恶劣的自然环境，在这片风暴之地中顽强的生活，并且慢慢融合成了名为“顿西人”（水

之人）的神秘岛屿文明。由于他们绝不给外来者留活口的彪悍作风，大陆居民也将顿西人的海上家园称之为“死亡五岛”。

直到1552年，岛屿的宁静才被外界打破。西班牙航海家迪亚戈·费尔南德斯在测绘中北美洲大陆西海岸地形的时候，发现了这个神秘的群岛，他将其正式命名为努布拉岛（取“星云”）之意。

一年后，哥斯达黎加全境沦为西班牙殖民地，唯独“死亡五岛”没有受到贪婪的殖民者们的大举入侵。这是因为，当年的登岛先遣队已经对小岛下了“鸟不生蛋”的结论……



▲到了现代，鸟不生蛋的“死亡五岛”反而因为电影的关系而变得闻名世界。

1821年，哥斯达黎加全境独立，正式收回包括努布拉岛在内的拉斯·切克·莫特斯群岛的主权。然而当局根本没有在这片“鸟不语，花不香，男无情，女无义”的土地上播撒现代文明种子的动力，所以在过去的一个多世纪时间里，岛民们依然保留着原始的生活方式。

到了1987年，在收到InGen对努布拉岛的租赁合作意向之后，哥国政府随即同意了为期五年的租赁合同。除了支付仅一百万美元的租金以外，InGen还需要为迁入大陆的岛民们解决包括教育、医疗、就业在内的一系列问题。

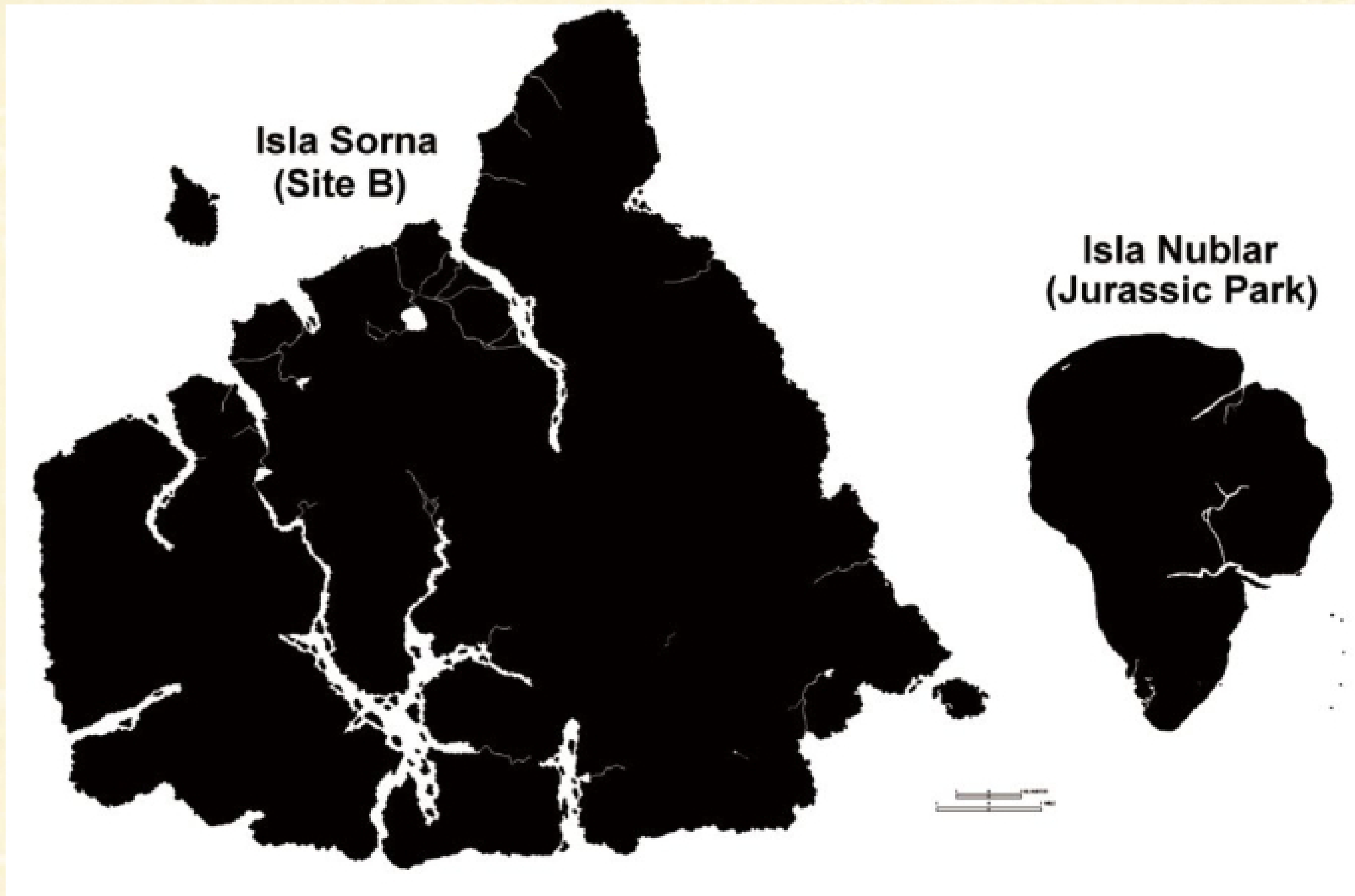


▲电影里的哈蒙德博士看起来一副慈眉善目的样子，但其实为了建设公园也是不择手段。

由于独特的“三观”，原住民对动迁计划激烈抵制，InGen的建设工作根本无法开展，不得不借助来自官方的力量。1990年，在哥斯达黎加国民警卫队的全力“配合”下，InGen安全部派出了一支雇佣兵部队，对岛上的几个部落定居点展开暴力强拆，无家可归的土著人被迫乘坐InGen的货轮离开祖祖辈辈生活了十几个世纪的这片土地。

由此可见，侏罗纪公园的建设其实在一开始，就埋下了恩怨的遗患，哪怕里面的科学家安心不作死不搞各种恐龙试验，也难免不会有一天因为这段野蛮的发展起源而遭受报复。

建园过程1：开工建设



在不择手段地拿下了努布拉岛的所有权后，公园终于可以开始建设了。上图是InGen公司的整体规划图，位于右侧的小岛，正是侏罗纪公园和日后的侏罗纪世界所在的努布拉岛。左侧面积更大的索拉岛（俗称B区），则是InGen当初建立的科研基地。恐龙胚胎就是在这里孕育，之后再送入努布拉岛东北面的非开放区域进行孵化，最后进入园区内部的生态系统中成长。

水滴型的努布拉岛地形地貌复杂，北部遍布高山和峡谷，南部则由平原和湖泊构成，正北方向是一座休眠中的火山，侏罗纪公园的游客活动区域就位于地势相对平坦的东部和中央区域。努布拉岛南北长8英里，东西宽3英里，面积仅有22平方英里。由于复杂的地形地貌和海拔变化，这片弹丸之地也拥有独特的的气象系统：低海拔地区呈热带雨林气候，而高海拔地区则为温带海洋性湿润气候。沿海的高山阻挡了海洋水蒸气向岛内的流动，蒸汽喷泉和洋流的小环境水循环，在高山上空易形成积雨云，云雾森林在这样的气候野蛮生长，而森林又是储水的有利条件，如此循环，完美模拟了侏罗纪时代的地球生态条件。

▶游戏中的努布拉岛是沙盒建设模式的专用区域，所以在一开始的时候玩家能够看到这个岛屿尚未被公园设施改造时的原始面貌。



从地质学角度来看，努布拉岛是一座因海底火山运动而隆起的海山，处于环太平洋火山地震带。南海岸线的大量天然蒸汽喷泉显示，岛屿的地下岩浆活动依然频繁，火山只是处于休眠状态——到了最新一集的《侏罗纪世界 陨落国度》中，这座已经在四部电影作品中沉睡过的火山，就真的“醒了”，当然这已经是后话了。

在初代侏罗纪公园建设时期，哈蒙德就充分利用了岛上得天独厚的地质条件，首先在北部山区建造地热发电厂，从而一劳永逸地解决了整个园区的能源问题——同时也为乐园的继承者们挖了一个大坑……

从企业学角度来说，《侏罗纪公园》第一集中园区的崩坏，根本就是人力资源、结构管理和风险控制方面的一部反面教材。然而，至少从整体格局来说，开张前的侏罗纪公园的确已经初具规模。

虽然公园距离哥斯达黎加沿岸仅有 40 分钟的直升机飞行时间，但由于小岛上无法修建大型机场，游客依靠空中路线往返是不现实的。所以在岛的东岸和北岸分别设有一个大型码头。游客在抵达努布拉岛之后，就可以沿着水陆两条平行的道路进入游客中心。作为第一批吃螃蟹的VIP 游客，电影第一集中的主角们，则是乘坐直升机抵达小岛，并且直接飞越大瀑布进入公园主要设施的。



▲侏罗纪公园内部的门禁制度形同虚设，游客居然可以自由进出核心区域，这种管理漏洞也给后来发生的大灾难留下了伏笔。

侏罗纪公园不同于传统的动物园，这些被现代基因技术复制出来的巨型生物，可不是吃饱喝足之后就躺着晒太阳的狮子老虎。任何游客的伤亡事故，都会给公司的股票带来负面影响。作为集散地的游客中心，自然就是安全工作的重中之重。为此，这个巨型设施背靠山脚建设，周围环绕着十万伏特的高压电围栏，可以让包括霸王龙在内的史前猛兽知难而退。初代游客中心的规模并不大，仅有一家小型酒店和木屋群。在正式入园前，游客们还能通过展览馆和实验室、控制室的开放区域来获得关于恐龙知识的科普。

遗憾的是，除了游客中心以外的其他区域，安全问题的考量就不是那么细致了。整个侏罗纪公园的游览线路，类似于非洲大草原上的国家公园，游客乘坐着几乎没有防护能力的牧马人吉普车在铺装道路上行驶。为了避免在和恐龙亲密接触的过程中发生事故，开放区域中散养的品种大都为性情相对温顺的草食类恐龙，迅猛龙之类的暴力分子均处于“可远观而不可亵玩”的圈养状态。



▲如此画面固然温馨甜蜜，但谁也不知道这些吃草的家伙会不会突然抽风……

即便如此，谁也无法保证在和这些“好恐龙”的互动中不会出什么岔子。就拿第一集中大草原上那个“万龙蹦腾”的场面，主人公一家老小依靠一个反斜面，躲过了“死一户口本”的悲惨结局。然而，如果当时在大草原上有上百个游客正在自由活动，结果又会如何？

考虑到当时的公园仅仅只是处于摸着石头过河的试运营阶段，再加上斯大爷的剧情需要，上述细节上的漏洞也是可以“理解”的。但如果真的以此为蓝本打造一座恐龙公园，那么它恐怕在开园的第一天就要关门大吉了。

或许是有鉴于此，玩家在《侏罗纪世界 进化》里建设自家的公园时，能够做的事情就相对保守了很多，前期玩家只能安排观众通过观景台和瞭望塔观察恐龙，《侏罗纪世界》电影里的那种看起来就很不靠谱的“水晶游园车”要到后期才能够建设。



▲不过虽然游客是乘坐水晶游园车，负责维护设施的工作人员在游戏里驾驶的还是吉普车，只不过在游戏中这些车辆是有无敌判定，并不怕恐龙冲撞，这一点很不真实。

建园过程2：逐步完善

在侏罗纪公园的灾难发生之后，InGen 公司经营愈发困难。1997 年，Masrani 公司老板西蒙 · 马斯拉尼将 InGen 公司收购为全资子公司，并于 2002 年开始重建侏罗纪公园，将其升级为了全新的“侏罗纪世界”，这就是系列电影第四部《侏罗纪世界》的开端。



▲侏罗纪世界的全景。

马斯拉尼宣称自己继承哈蒙德先生的衣钵，然而事实证明，“叶公好龙”的他仅仅只是一个更加疯狂的商人而已。



◀在当晚的聚餐活动中，哈蒙德通过幻灯片向第一批游客们展示了园区的未来规划，从林河流之旅、大型鸟笼设施等构想，均在日后的《侏罗纪世界》中得以实现。



▲横贯整个公园的轨道列车让参观的过程变得更加舒适。

但从硬件角度来看，侏罗纪世界不知道比此前充满佛系思路的侏罗纪公园要高明到哪里去了……豪华渡轮将游客送达努布拉岛改造后的大型码头，通过轨道交通将游客们送往游客中心，即便是在旅游旺季，园区大门前也不可能出现排队的情况。

建设者吸取了此前的教训，将运营控制中心建设在远离游客中心的东南部丘陵地带，避免闲杂人等混入禁区进行破坏和商业间谍活动。

旅游线路的规划，也严格贯彻了风控原则。无齿翼龙和双齿翼龙的栖息地周围环绕着巨型鸟笼，至于观赏两栖类恐龙的“白垩纪巡航”线路，游客始终都处于装甲游艇的保护之中。

至于那些 BOSS 级生物的展示，则采用了动物表演的形式。就拿声势浩大的沧龙喂食秀来说，它的场馆就是一座巨型人工泄湖，购物中心、酒店和观光列车的终点站都围绕着泄湖而建，形成环抱之势。在泄湖旁建有环形看台，专为游客观赏沧龙进食而设，看台可以控制升降，在工作人员给沧龙投食后，看台座椅下降至水面以下，观众可以隔着高强度玻璃近距离观看沧龙进食的整个过程。



▲沧龙的展示设施颇有未来感。

在自由行环节，一种名为“陀螺球”（即游戏中的水晶游园车）的小型代步观赏载具可以保证游客们的绝对安全。其外壳包裹有一层极为坚硬的氮氧化氯玻璃，陀螺技术可以使乘客在球体任何运动状态下都保持直立状态，最高时速可以达到 28 公里，让游客在茫茫草原上与副栉龙、剑龙、三角龙和雷龙亲密接触。



▲侏罗纪世界的交通工具，也要比当初清一色的小吉普要丰富许多。

然而无论从建设、运营还是管理角度来看都堪称无懈可击的侏罗纪世界，依然在《侏罗纪世界》中化为乌有。这场灾难的导火索，表面上是那头暴虐霸王龙的破坏——它利用体内树蛙基因的体温控制，巧妙骗过感应器，诱导管理员打开牢笼，并且一路“解放”自己的同胞。

而更深层次的原因，是人类根深蒂固的贪欲所必然导致的结果：为了吸引更多的游客，侏罗纪世界采用基因杂交方式创造出了越来越多的“新品种”，最终酿成了这场惨剧。这一点甚至在侏罗纪世界已经覆灭的《侏罗纪世界 陨落国度》当中也仍然在重演。



▲《侏罗纪世界 陨落国度》中靠着基因杂交创造的暴虐迅猛龙，甚至完全是以创造武器化恐龙为目标而打造的生物。

血淋淋的事实证明——只有人，才是侏罗纪世界兴衰的惟一因素。正在《侏罗纪世界 进化》中扮演当家人的你，能为恐龙和游客们把握好这条共有的生死线吗？在我们为了获得更高的园区评价而肆意修改恐龙的基因时，这个问题足以敲响我们心中的警钟，然而恐怕却不能阻止我们在这条路上越走越远。

从这一点来看，《侏罗纪世界 进化》里对现实所产生的映射，可能已经超越了游戏开发者们的原始预期。

JURASSIC WORLD EVOLUTION

硝烟与喜剧的交响诗

——“《全金属狂潮》系列”回顾

文 水无月 美编 雷普利

说到《全金属狂潮》，年龄稍大的 ACG 迷们脑中一下子就会浮现出那个看似木讷呆板却无比坚强可靠的军事暴走族相良宗介和他所引发的种种爆笑喜剧。随着 2018 年 4 月动画第四季《Invisible Victory》正式开播，一直在默默等待着动画续篇的观众们或许会发现，他们已经等了整整 13 年。在 13 年的时间里，曾是学生的我们都已经变成了每日奔波操劳的上班族，甚至于已经为人父母。当看到动画中宗介和小要拿的依然是现在看起来已经足够老旧的翻盖手机时，或许能切身地感受到时光的流逝。在动画第四季正式开播之际，就让我们一起来回顾一番《全金属狂潮》中相良宗介的战斗历程吧。



作者简介



贺东招二（1971年~）

日本轻小说作家与脚本家，出生于日本东京，高中就读于东京都立神代高等学校（没错，就是《全金属狂潮》中阵代高中的原型），高中毕业后进入中央大学经济学部就读。对于 90 年代末开始兴起的轻小说这一体裁，贺东原本并不在意，在大学期间他的兴趣更多的是在电影及 SF 作品上，只不过后来偶尔接触到了一部分轻小说之后，贺东便产生了“这种东西我也能写出来的”的想法，便逐步开始投身于轻小说创作。他没有读完大学便中途退学，加入了一家游戏制作公司“游演体”，负责游戏剧本编写。1994 年，贺东参加了公司推出的游戏《蓬莱学园》的小说合集撰写并开始小有名气，逐步成为了富士见书房的连载作家。1998 年，贺东招二正式开始连载奠定了他在轻小说界地位的军事·SF 题材长篇轻小说《全金属狂潮》，历经 13 年的连载后，于 2011 年正式完结。

全金属狂潮

（フルメタル·パニック）

因为极富特色的现代冷战格局设定，专业的军事描写与优秀的机设，架空科幻设定和爆笑校园日常的完美结合，《全金属狂潮》在连载后大受好评。并于 2001 年由富士见书房正式宣布 TV 动画化，从 2002 年的 1 月开始在 WOWOW 放映，TV 版的制作公司为 GONZO。第一季动画全长 24 集，主线包括的内容为小说 1 ~ 3 卷“战斗的 Boy Meet Girl”、“失控的 One Night Stand”与“动荡的 Into The Blue”，除此之外，第一季第 15 ~ 17 话为完全原创的“飞舞在故乡的风”篇。由于动画企划最初只有一季，为了便于没有看过原作的观众理解剧情，TV 版删除了所有关于原作中涉及到敌对组织“汞合金”的伏笔（尤其是“失控的 One night stand”这一卷内容完全没有提及任何幕后的真相）。同时为了加强学园故事的成分，在第 8 话、第 13、14 话和第 19 话的内容均为原作的搞笑短篇用以调剂本篇过于严肃的气氛，同时利用动画本身的表现力加入了不少养眼的福利镜头，另外相对原作，动画版对于一些设定也做了修改，如部分地名以及故事年代（小说版为 1998 年，而动画版则修改为动画原定上映的 2001 年）。



战斗的Boy Meet Girl（1话~7话）

不属于任何国家，“以军事力量来维持和平”的秘密反恐佣兵组织“秘银”，时常出没于军事冲突频发的纷争地区，他们凭借着最先进的强袭登陆潜水艇“Tuatha de Danaan”（达奴之子，以下简称 TDD）以及人形机动兵器“Arm Slave”，能够在悄无声息之间迅速消灭掉恐怖分子与独裁政权。而在 TDD 舰上的特别对应班中，有着一名叫做相良宗介的少年士官，虽然年少却有着极其优秀的战斗能力。他被秘银派遣前往日本东京，以一个普通的海外转学生的身分进入到东京都立阵代高中就读，其真实

目的是暗中保护此时尚不知自己身为“耳语者”身分的女高中生千鸟要。然而从幼时起便在枪林弹雨下穿梭的相良宗介，来到日本之后，完全无法融入和平社会下的普通人生活，不仅闹出了诸多的笑话，也给学校里的老师和同学带来了不少麻烦。最初千鸟要只是把宗介当做一个缺乏常识的军事御宅族，但是两人随着接触的增多，千鸟也渐渐开始发现宗介似乎并不是像她想象的那样。

在前往冲绳进行修学旅行的途中，学生们乘坐的飞机被恐怖分子劫持到了兴凯自治区，而恐怖分子的首领则是宗介的宿敌九龙，而他的真正目的则是身为耳语者的千鸟。在极其危急的状况下，宗介独自一人开始了营救千鸟的行动。在这之后秘银虽然随之介入，救走了被劫持的学生，但宗介和千鸟却未能赶上秘银的救援部队。宗介一行不敌九龙驾驶的拥有神秘力量“λ-Driver”的AS兵器，处于极其危急的状况。在紧急关头，TDD通过远程弹射送来了最新型AS——搭载了“λ-Driver”，编号为ARX-7的“强弩兵”，搭乘上了强弩兵的宗介最终成功突破敌人的防线，带回了千鸟。



失控的One Night Stand（9话～12话）

距离兴凯自治区发生的劫机事件已经过了两个月，“秘银”指示相良宗介继续留在日本担任千鸟要的护卫。在劫机事件中千鸟也逐步意识到了自己身为“耳语者”的存在，以及宗介和“秘银”的真实面貌，怀有着复杂想法的二人关系也渐渐融洽，只不过依然无法顺利融入普通人日常生活的宗介依然在不停地在学校里引发着各种骚乱。

而此时，一个名为“A21”的恐怖组织正在策划着袭击东京的阴谋，他们将搭载有“λ-Driver”的超大型AS兵器“贝希摩斯”秘密运送到了东京，但负责驾驶“贝希摩斯”的驾驶员拓也却在入境时被拘留，泰莎和加里宁在视察关押着拓也的收容所时遭到了“A21”的袭击，加里宁也为了保护泰莎而被“A21”俘虏。泰莎为了躲避恐怖组织的追杀，不得不带着拓也投奔到了宗介的住所，但最终在一番辗转反侧之后，TDD舰长泰莎和被卷入这一事件的千鸟，以及拓也还是落入了“A21”的手中。为了守护泰莎和千鸟，也为了阻止“A21”对东京的恐怖袭击，驾驶着ARX-7强弩兵的宗介和坐上了“贝希摩斯”的拓也展开了生死较量。



飞舞在故乡的风（15话～17话）

TV15～17话“飞舞在故乡的风上·中·下”三集为《全金属狂潮》TV版的原创内容，由于在中亚国家，也是相良宗介故乡的赫尔玛基斯坦发现了极度危险的恐怖分子九龙正策划着一次军火交易的情报，“秘银”决定从TDD临时抽调相良宗介，与“秘银”印度洋战队的一支五人小队协同作战，诛杀九龙。但是到达现场之后，众人才发现九龙要交易的军火竟然是核武器。由于印度洋战队一行对于宗介的不信任和对“λ-Driver”的不了解，阻击九龙的行动屡屡受挫，最终落入了九龙及其手下的埋伏之中，陷入困境。尽管宗介依靠“λ-Driver”最终击退了九龙并夺回了核弹，但除他以外印度洋战队其他五人全部阵亡。疲倦不已的宗介回到了东京，面对千鸟的关切只是淡淡地回答“没问题”。

动荡的Into The Blue（18话、20话～24话）

为了庆祝TDD启航一周年，泰莎决定在在美利达岛举行盛大的庆祝派对，而为了感谢千鸟要在劫机事件以及东京恐怖袭击事件中对宗介和“秘银”的帮助，泰莎同时也让宗介邀请千鸟一起来到TDD，但由于临时接到战斗任务，这场派对不得不改在舰上举行。在之后的战斗中，宗介等人意外俘虏了九龙这个“秘银”一直以来视为眼中钉的危险分子。但没想到，这是九龙为了消灭TDD早就策划的阴谋。在押送九龙向美利达岛返航的途中，九龙依靠着早就安插在TDD特别应对班中的内奸顺利脱逃，随后占领舰桥，劫持了泰莎及舰桥班组，破解并控制了TDD的主程序AI。整个TDD在一周岁生日之际面临着最大的危机。最终千鸟要通过和TDD的主电脑AI连接，夺回了战舰的控制权。宗介和九龙驾驶着各自的AS在TDD内部展开了决战。最终不敌宗介的九龙企图自爆和宗介同归于尽，但宗介利用战舰的弹射架将九龙的猛毒弹出逃过一劫，九龙与自爆的猛毒一起消失于茫茫大海之中。





全金属狂潮 校园篇
（フルメタル·パニック？ ふもっふ）

GONZO 制作的《全金属狂潮》TV 版虽然受到了不错的评价，可是 GONZO 在制作过程中因为预算分配的问题，影响了动画后半部分的作画质量，由于 GONZO 整体经营状况的不理想，作为版权方的角川在考虑动画续篇的制作时，便将 GONZO 排除在外，而是挑选了在当时可以说是初出茅庐的京都动画，京都动画在此之前一直都只是承接各种外包工作，《全金属狂潮》动画版的续篇《校园篇》是京都动画第一部完全由自己独立制作的长篇动画。不过《全金属狂潮 校园篇》在故事上并没有承接第一季的主线，而是将贺东招二在 1998 年到 2002 年为止出版的《全金属狂潮》短篇集 1、2、3、5、6 的内容改编为动画（短篇 4 在第一季 TV 中直接单独做成了一集），这些短篇均以作为缺乏常识的相良宗介在学校中引发的各种骚乱作为题材，然而《校园篇》的故事是第一部的外传 + 补完，因此用“第二季”来称呼动画续篇似乎也是有所不妥。和严肃的主线不同，这些短篇几乎是在肆无忌惮地疯狂搞笑。有些观众可能会对科幻和军事内容比较无感，但缺乏常识的相良宗介将他脑中的军事知识一股脑儿沿用到日常生活中所带来的“笑果”可以说每个人都是不会拒绝的，甚至于不少看过《校园篇》后回去补完第一季的观众也有不少。



全金属狂潮 THE SECOND RAID
（フルメタル·パニック！ The Second Raid）

《全金属狂潮 校园篇》可以说让京都动画一举成名，各种动画制作委托工作蜂拥而至，包括《凉宫春日的忧郁》、《轻音少女》等作品的动画化也让京都动画声名鹊起。《全金属狂潮》第三季的动画更是顺理成章地由京都动画改编。这部以《The Second Raid》为副标题的续篇长度为一季 13 集，在主线上紧接着本篇，1 ~ 4 话以原创内容为主，后面部分以原作的第 4、5 卷“日趋终结的 Day by Day 上·下”为主要内容。如果是从校园篇开始接触《全金属狂潮》的观众，一定会感觉到动画的风格有了巨大的转变，和第一、二季相比，第三季的搞笑部分有所削减，整体氛围更加严肃、冷彻。由于与原作相比在改编部分并没有非常明显但亮点，也导致了动画播出后口碑并未达到第二季时的高度，虽然无论是市场表现来看第三季并不能说差，但由于在第三季动画播出后并没有非常惊艳的表现，且《全金属狂潮》小说文库本的销量趋于稳定无需再通过动画化来辅助宣传，这一结果最终还是让角川暂停了《全金属狂潮》的动画化企划。

原创部分（1~4话）

在九龙劫持 TDD 的事件过去两个月之后，相良宗介继续遵照上级的命令，在前线战场的战士和作为千鸟的护卫这两个身分与岗位之间辗转。和第一季一样，《The Second Raid》也在原作基础上增加了包括了巴立克共和国内战与南京市营救行动在内的共 4 集原创内容，这几集原创剧情有着非常明显的用意，就是将整个《全金属狂潮》的故事核心，从“学园”即阵代高校，向“军队”（秘银）的方向转变，同时这几集原创内容也成功塑造出来汞合金干部——执行部队的指挥官盖茨这样一个性格变态、极富特色的反派形象。另外小说原作中作为九龙徒弟的一对兄弟飞鹭和飞鸿，在动画版中设定被修改成为了一对姐妹花夏玉兰、夏玉芳，也一下子吸引了诸多观众的眼球。

盖茨这个角色虽然在小说原作中也有出场，但存在感比较薄弱，动画版大幅度增加了其戏份，在原创的几集中着力刻画了其变态性格。使其成为了《The Second Raid》中最有特色的角色之一。而作为九龙徒弟的双子在小说原作、动画以及漫画中的设定均不一样。

日趋终结的Day By Day（上、下）（5~13话）



由于秘银内部被内奸所渗透，在南京过江隧道救援行动中秘银遭到了重大损失，险些全灭，最终靠泰莎及时调整指挥策略和 Uruz 小队的灵活应变才得以脱险。随后在西西里岛的行动中相良宗介一行抓获了内奸，成功报了一箭之仇。但此时秘银上层却根据一系列事件中 ARX-7 强弩兵、“λ-Driver”与相良宗介的重要性，对相良宗介下达了停止对千鸟的护卫任务，禁止和千鸟接触并返回秘银本部的指示，被迫与千鸟分开的相良宗介大受打击。而与此同时，在 TDD 劫持事件中侥幸活下来的九龙，指示弟子夏玉芳和夏玉兰姐妹俩，一人驾驶 AS 在香港进行袭击破坏活动，企图掀起香港内战；另一人则前往东京暗杀独自一人的千鸟要。然后夏玉兰最终被赶到东京的汞合金干部，也是泰莎的哥哥雷纳德所杀死，脱出险境的千鸟要在秘银特工“幽灵”的帮助下来到香港，使消沉的宗介重新振作起来，最终顺利击败了汞合金的执行部队，平息了香港的事件。



全金属狂潮 INVISIBLE VICTORY

（フルメタル·パニック！ Invisible Victory）



尽管在 2011 年小说宣布正式完结，最终的结局尘埃落定，但是粉丝们对于作品动画化的期望却始终没有减少，一直到动画第三季播放完结 13 年后，也是在原作小说完结 7 年后，甚至于连小说续作《全金属狂潮 Another》都已经完结了两年。粉丝们才终于能够在电视屏幕上看到动画版第四季的播出。究其原因，还是因为由于日本动画播放量导致了题材的枯竭，海量的模板化量产轻小说改编作品早已经过度透支了轻小说这种体裁的剩余价值，因此近年来各种老作品的再度改编和续作也是层出不穷，最终在 2018 年这一现象形成了爆发化，因而被称为动画业界的“文艺复兴”。

不过，《全金属狂潮》动画第四季从正式宣布到开播也经历了一个颇为漫长的过程，早在 2015 年 10 月份的“Fantasia 文库大感谢祭 2015”中，官方就宣布了动画版会有全新企划开展的消息，而一年后的 2016 年 10 月，在“Fantasia 文库大感谢祭 2016”中公开了动画新篇的暂定标题“全金属狂潮 IV”和主要制作阵容，并预定将于秋季开播。第四季的制作交由曾制作过诸如《苍穹的法芙娜》等一系列经典机战题材动画的 XEBEC 负责，令人遗憾的是一直担当系列主题歌演唱的下川美娜因为隐退，在第四季中粉丝们将无法再听到她的歌声。2017 年正式公布动画第四季及副标题为“Inisible Victory”，但播放时间也被延后，一直到 2018 年，这个《封神演义》、《魔卡少女樱》、《银河英雄传说》等经典作品纷纷推出续作或重制版，被称为动画业界“文艺复兴”的年份，姗姗来迟的《全金属狂潮》第四季动画才终于能够和观众们见面。同时为了挖掘品牌价值，宣传动画第四季，BNEI 同期发售了“《全金属狂潮》系列”的首款改编游戏作品《全金属狂潮 谁与争锋》（“《机战》系列”和“《异世纪传说》系列”是大量机器人作品参战的大杂烩型游戏，不算在内）。

剧情方面，《Invisible Victory》跳过了作为过渡篇的第六卷“舞动的 Very Merry Christmas”，从第七卷“永不停息的 On My Own”开始，相良宗介为了保护千鸟要和学校而与汞合金展开了决死的较量，“秘银”基地也遭到了汞合金的入侵而全灭，整个故事进入到了最为严肃而残酷的阶段。《Invisible Victory》的长度为一季 12 集，那么剧情预计最多只能做到原作第九卷“齐聚的 Make My Day”的部分了，不过由于制作公司 XEBEC 缺乏预算，工期过于紧张的关系，在原本应该播出第 4 和第 8 集的档期不得不插入了两集总集篇来争取时间。这样一来，原本春季番 4 ~ 6 月的档期就刚只够第四季播到第 10 集，而剩下的 11 和 12 集将以特番形式，分别将在 7 月 18 日和 20 日播出。由于考虑到许多观众尚未阅读过原作小说和玩过《第三次超级机器人大战 Z 天狱篇》，关于动画第四季以及之后的剧情就不再多说。至于动画第五季目前尚无相关消息，想要在动画中看到《全金属狂潮》故事彻底完结的粉丝还需继续等待。BNEI 同期发售的游戏《全金属狂潮 谁与争锋》也包含了到小说完结为止的全部剧情，对于想要了解后续剧情的动画观众来说也不失为一种选择。

附：舞动的Very Merry Christmas

这部分是小说的第六卷，也就是常说的《圣诞游轮篇》。作为动画第三季和第四季的过渡，这一卷的内容并没有被动画化，而是以广播剧的形式呈现给了爱好者们。《圣诞游轮篇》主要讲述在香港事件发生 2 个月后的 12 月，经过一连串的激烈战斗，宗介对于 ARX-7 强弩兵这台陪伴了他大半年的 AS，态度也有了悄然的变化。而强弩兵上搭载的超高性能 AI“AL”也逐步开始拥有了自我人格。通过在香港事件中，九龙临死前留下的线索，宗介开始逐步掌握到了引起这一系列事件的幕后黑手——汞合金的情报，并开始对其展开调查。而秘银在此时也开始先发制人地向汞合金采取行动。整个《全金属狂潮》的故事走向，开始逐步向高潮发展。同时《圣诞游轮篇》也将作为特典同捆在第四季《Invisible Victory》的 BD 中发售。



“《全金属狂潮》系列”相关游戏

（フルメタル·パニック！ The Second Raid）

由 BNEI 出品，诸多机器人相关作品参战，“钢之魂”的代表《超级机器人大战》系列，自然少不了《全金属狂潮》的身影。“《全金属狂潮》系列”在“《机战》系列”中总共登场 5 次，在 2005 年的《超级机器人大战 J》(GBA) 中，《全金属狂潮》首次登场亮相，而《校园篇》中宗介制造的小型吉祥物 AS “BON 太君”在游戏中也能作为隐藏机体加入，让许多粉丝都兴奋不已。2007 年《超级机器人大战 W》(NDS) 中，《全金属狂潮》再次参战，除了无印篇及《校园篇》之外，本作还加入了第三季 TSR 剧情、人物和机体。之后一直到 2014 年，作为“《机战 Z》系列”的完结篇上部——《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》(PSV/PS3)，玩家又一次看到了熟悉的《全金属狂潮》中 AS 的身影，本作在一部作品中将《全金属狂潮》和《The Second Raid》的剧情全部完结，在设定上还加入了非常大胆的魔改——原作是只是潜水母舰的 TDD，在《机战 J》和《机战 W》中尚严格遵守着原作设定，但是在《时狱篇》中通过改造和千鸟要对主舰系统的介入，获得了在宇宙空间中进行巡航和战斗的能力，并一跃成为我方最好用的母舰之一。这一设定也得到了作者贺东招二的肯定。

一年过后的 2015 年，“《机战 Z》系列”的完结篇下部《第三次超级机器人大战 天狱篇》推出，作为剧情上紧接着《时狱篇》的续作，《天狱篇》中《全金属狂潮》如果还要继续参战的话，剧情势必将要突入到尚未动画化的小说后半部分，而制作组也不负众望，邀请了小说原作插图画师四季童子协助绘制游戏中小说后半部分登场的角色形象以及宗介的新机 ARX-8 “烈焰魔剑”的战斗动作参考图，终于圆了广大《全金属狂潮》爱好者们一个“能够看到会动的烈焰魔剑”的心愿。在 2017 年推出的《超级机器人大战 V》中，《全金属狂潮》再一次携无印篇、TSR 及小说完结版完整参战，在《天狱篇》中仅在剧情过场中出现的萨比娜、李福勒等角色在本作中也得以驾机出战并有了声优，之后他们的声优也被沿用到了 TV 版第四季中。

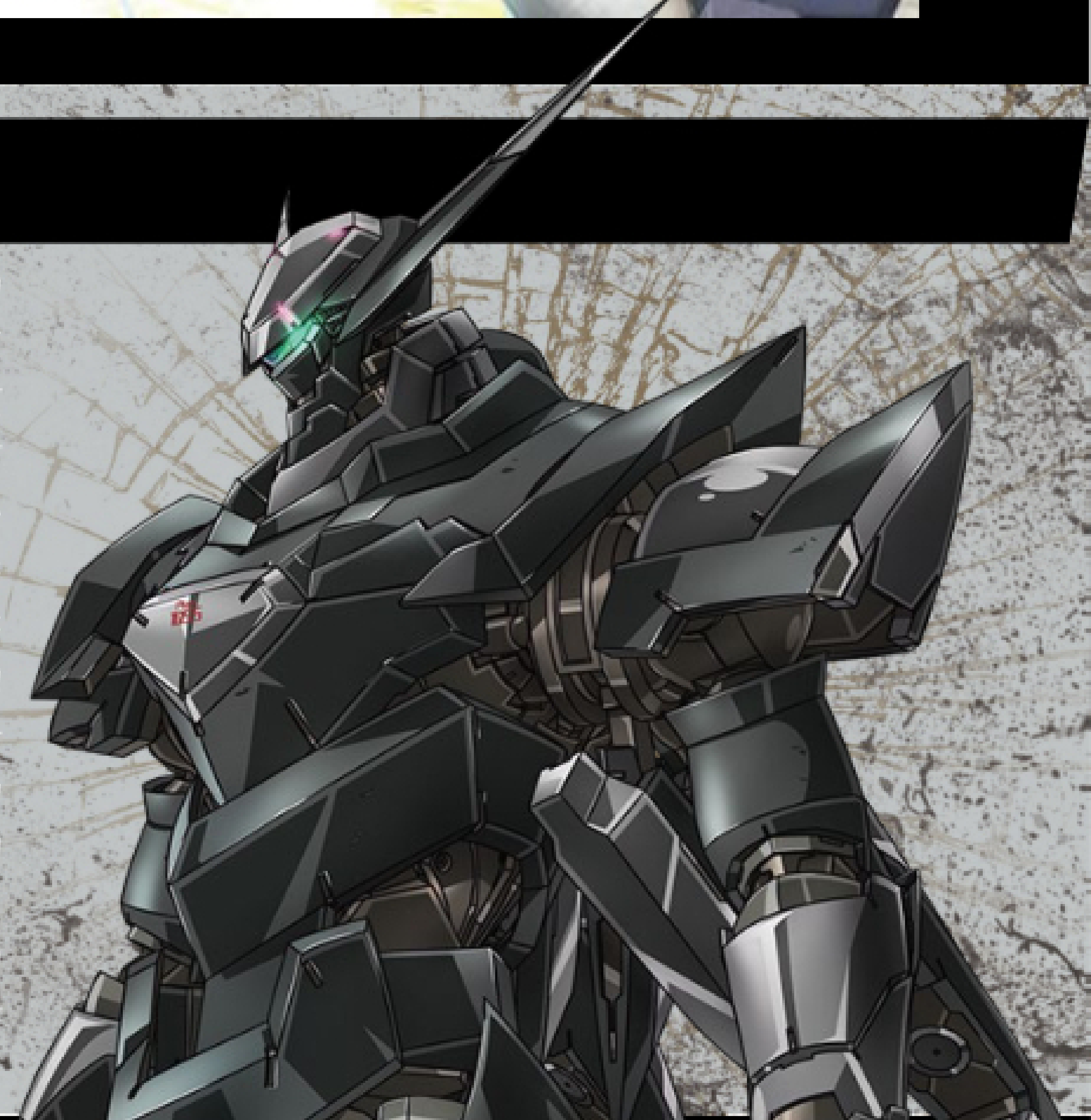
除了“《机战》系列”之外，其衍生作品《机战学园》以及同为 BNEI 出品的同样有诸多机战参与的动作游戏《异世纪传说 R》中都能看到《全金属狂潮》。为了配合动画第四季的宣传以及进一步挖掘品牌价值，BNEI 在今年又推出了《全金属狂潮 谁与争锋》，这款游戏是《全金属狂潮》首款单独改编的游戏作品，是由曾开发过多款“《机战》系列”的老牌外包厂 B.B.STUDIO 所打造，类型为策略角色扮演，剧情方面将和动画第四季同步展开直至完结，在之后的“编辑非常存”栏目中我们也将为大家介绍这款作品。





结语

本文完结之时，《Invisible Victory》的播映业已接近尾声，虽然可以看出 XEBEC 对于第四季的制作也确实尽力了，受预算和工期的种种限制，相比前三季而言，第四季的整体质量确实不太尽如人意，缺少了下川美娜的主题歌，声音略显苍老的关智一和雪野五月也让第四季对于粉丝们来说增加了一份遗憾，毕竟 13 年的岁月让很多东西都避免不了物是人非的结局。不过对于众多翘首以盼等待了十余年的粉丝们来说，能够在电视屏幕看到这个系列顺利完结，或许就是足够让人欣慰的事情了。希望最后两集特番能够带给我们惊喜，同时也希望真正能让我们看到结尾的动画版最终季能尽早有相关情报。





文 番茄沙司　编 水无月　美编 雷普利

PS4	
全金属狂潮 谁与争锋	BNEI
フルメタル·パニック！ 战うフ--デアーズ·ウィンズ	策略角色扮演　中文版
2018年5月31日　本地1人	无对应周边
售价509港币	

“十年等待只愿换一个《全金》第四期。”这是确确实实许多全金粉丝的心声，在2001年到2005年轰轰烈烈的三季动画改变后，《全金》的改编似乎一时间陷入了沉寂，直到2015年官方才透露出一些风声，不过令人惊讶的是在2018年终于与第四季动画见面的同时，我们还同时迎来了《全金》的首款游戏，至于这款游戏到底如何，今天就让我们一探究竟。

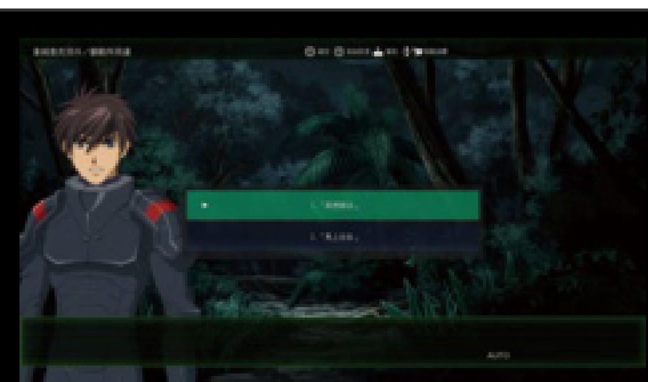


《谁与争锋》是怎样一款作品？

对于这样一款改编作品来说，还原原作、全语音、多结局是本作的三大特点。由于是与第四季动画共同推出的企划，因此本作的剧情与第四季齐头并进，故事讲述了宗介与小要经历了之前一系列事件后，两人的关系正在发生微妙的改变，正当一切似乎正在慢慢变好时，这粉饰下的平凡日常却再也撑不住了，因为一直处于劣势的神秘组织“汞合金”终于认真起来，他们的目标别无其他，就是要夺走被“秘银”保护着的“耳语者”。对于只看过前三季动画，又嫌当前第四季动画进度太慢的观众，由于本作一周目与原作完全相同，故而是补充剧情相当好的一个窗口。

第二大特点便是全语音，本作不仅有语音还做到了全程语音，这对于一款与动画版同档期发售的改编作品来说无疑是很重要的。无论是日常对话、主线任务、支线任务本作全部一视同仁伴有语音，对于喜欢关智一、雪野五月、由加奈等动画原版声优配音的观众来说也是一个利好消息。

最后这个多结局也是玩这部游戏的重要原因，之前文中也提到过，贺东招二是一个认真的作家，他绝不会在自己的作品里为了讨好读者选择和稀泥搞所谓“开放性结局”，因此在一口气冲向结局的爽快后，对于不少读者来说原作中也留下了众多的遗憾，贺东招二在《全金》里创造了如此多受人喜爱的角色，但并不是所有人物最终都能走向Happy End，但游戏却有逆转这一切的可能性，在二周目我们便可以利用增加的选项走向和原作不同的结局，这是小说版绝对无法带来的体验。



▲在二周目，克拉马倒数的场景，游戏给了一个全新的选项，宗介有了改变一切的机会。

▼ 如果已经看过原作也没关系，二周目还有一些隐藏剧情等待发掘。



基本移动与战斗

本作虽然是一部 SRPG 但并没有像传统作品那样选取“走格子”的移动方式，而是由“可行动范围”与“行动顺序表”共同构成了本作的移动系统。首先操纵者与 AS 本身的行动值决定了最初的出手顺序。轮到我方回合机体周围会有一个绿圈，这就是我方的可移动范围，在范围内我们可以移动到任意位置，一旦选取攻击指令或者待机，移动回合就会结束。而这也会影响行动顺序表，若选择攻击指令，攻击结束后行动顺序就会大幅滞后，但若选择待机指令行动顺序只会小幅度滞后。因此有时不着急进攻，先找到有利位置待机，让敌人主动冲进我方火力范围再进攻也是一种战法。

战斗分为“攻击”与“迎击”两种模式，在攻击前可以使用“主动技能”增强各项能力以有利于战斗。在进攻时，战斗前按 L1 或者 R1 可以切换武器，机体周围会有一个表示攻击范围的红色圆圈，不同的武器有着不同的攻击范围，但一般来说范围大的武器不可移动后攻击，攻击范围小的武器可以移动后攻击。

而迎击时有三种选项，一种是反击、一种是回避、一种是防御，大多时候回避与防御指令是用不上的，因为即使玩家不主动出击，敌人也会主动接近，但面对一些我方攻击范围外的远程武器时最好还是观察敌人命中率，在这个游戏中敌人命中率大于 50% 的时候基本可以当作是必中了，还是老老实实防御减轻伤害比较好。



机体能力

在本作中主人公一行人驾驶的 AS 基本由身体、头部、手部、腿部四个基本部位构成，它们的 HP 是分开结算的，其中身体是整个机体“最重要又最不重要”的部分，说它重要是因为一旦机体身体部位被破坏就会强制撤退，而一些任务中特定机体被破坏会直接导致人物失败。但实际上身体 HP 全部位最高很难被直接摧毁，并且这个部位无论是 1HP 还是满 HP 对战斗能力没有任何影响，只要控制好血量，一些情况下身体着弹或许是最幸运的一种情况。

大部分 AS 头部和躯干 HP 是一样的，约为身体的一半，由于头部搭载着大量的传感器和主要光学设备，一旦 AS 的头部被破坏，各个武器的瞄准精度会大幅下降，面对一些强敌时也可利用此特点先降低敌人的命中率，再慢慢消弱敌 AS 身体部位的血量。AS 的手部和腿部分别影响着机体的攻击力与移动力，但手部对攻击力的影响是按 HP 百分比结算，扣除 HP 越多攻击力越低，而腿部的只有在被击破时才会大幅影响移动力。



机体改造与武器更换



在每关最后结算时都能获得资金，这部分可以用来改造机体，七个数值会影响机体性能，每上升一个等级改造费用就会上升一个等级，将一项改满的资金要大于将两项改到一半。这些数值中载重是实用度较低的一项，武器超过载重会降低行动值，但反过来说在总重量不超过载重时，这个数值对战斗是没有影响的，并且游戏里弹药打光后还有可以丢弃武器的系统，因此增加载重则显得没有必要了。

本作的武器方面还原度还是很高的，Boxer、76mm 狙击炮、乃至烈焰魔剑专用的 165mm 榴弹炮都有出场。在战斗开始前的整备画面中可以调整机体携带的武器，大体分为近战远程两种，其中近战武器自带攻击部位选择，而远程武器攻击部位是随机的。在选择武器时要首先考虑的数值但也需考虑本身武器的特性，例如一些远程武器威力虽然高但攻击部位却是分散的，无法瞬间将敌人击破，近战武器威力虽低但有着较高的命中加成和致命一击加成，很容易给特定部位造成极大伤害。

武器推荐



GEC-B 40mm突击步枪

GEC-B 40mm突擊步槍

武器種類	連射武器	攻擊力	4600	致命一擊補正	+10
特性	換裝武器	命中數	12	重量	150
	射擊武器	彈藥數	10		
移動後攻擊	可	射程	2~5		
武器卸除	可	命中補正	+20		

40mm 突击步枪在原作中是 M9 最常见的一种反 AS 装备，当然对于传统兵器压制效果也极佳，该武器使用最新锐的无壳弹药，拥有每分钟 1200 发的射速，不少秘银的士兵都使用过这把武器。而在游戏中它的表现也不错，它是一把移动后也能进行攻击，还拥有 2~5 格的射程和全游戏弹药消耗武器中最高的载弹量，能使我方 AS 应付大多数战斗。并且该步枪自带命中补正 +20 的特效，这对命中率较低的机体是个福音。

Boxer57mm霰弹炮

Boxer 57mm霰彈砲(穿甲彈)

武器種類	霰彈槍(穿甲彈)	攻擊力	5100	致命一擊補正	+10
特性	換裝武器	命中數	1	重量	105
	射擊武器	彈藥數	6		
移動後攻擊	可	射程	2~4		
武器卸除	可	命中補正	+10		

本武器在原作中一般被译为“拳师”，是由 OTOMelara 公司制造的一款武器，可根据战场情况装备多种弹头。由于巨大威力导致的后坐力，本武器在 M6 级别的机体上应用的并不好，但随着 M9 等新一代机体的出现本武器终于迎来了春天。话是这么说，但由于只能适应近距离肉搏战斗，这对操纵者的水平又提出了很高的要求，实际并没有太多士兵愿意在自己的 AS 上装备这款武器，然而这款武器却成为了宗介最爱的武器。

在游戏中 Boxer 有穿甲弹与霰弹两种配置，在没有“部位攻击”技能时建议装备霰弹版，因为霰弹版能是多部位判定，总不会有想在一个部位输出却完全打偏的情况。获得该技能时就建议换成穿甲弹版，该版本为单个部位判定，由于威力强劲还能移动后攻击，有时可以配合“重击”技能一回合将敌人机体破坏。

GRAW-4单分子刀

GRAW-4 單分子刀

武器種類	近戰格鬥	攻擊力	4700	致命一擊補正	+40
特性	換裝武器	命中數	1	重量	45
	格鬥武器	彈藥數	-		
移動後攻擊	可	射程	1		
武器卸除	可	命中補正	+20		

在原作中该武器是 GRAW-2 的升级版本，登场时是烈焰魔剑的专属装备，平时可以折叠起来收纳在膝盖处，而在格斗时可以直接在膝盖处弹出进行攻击。而在游戏中烈焰魔剑登场后全员都可以进行装备，尤其对于克鲁佐来说，这把武器更像他的专属装备。本身克鲁佐与他的机体就适合一口气接近敌人进行白刃战，而获得这把近身武器后近战更是如虎添翼，高达 40 的致命一击加成让克鲁佐机能大概率打出必杀，并且由于近战武器自带部位选择，克鲁佐可以携带这把刀快速瓦解对方杂兵。

AMG-204 76mm狙击炮

AMG-204 76mm狙擊砲

武器種類	單射武器	攻擊力	6100	致命一擊補正	+10
特性	換裝武器	命中數	1	重量	100
	射擊武器	彈藥數	4		
移動後攻擊	不可	射程	3~8		
武器卸除	可	命中補正	+20		

这把武器在原作中是克鲁兹喜欢使用的武器，使用大口径弹药，有着一击破坏 AS 的能力。不过在游戏中，远距离武器效果并不算太好，因为敌人面对自己攻击距离外的攻击会进行防御，这样武器的攻击会下降，不过好在游戏中有一个叫做“连携”的被动技能，发动攻击时只要伙伴在范围内就能一同发动攻击，并且如果伙伴全在范围内每个人都会攻击一次，这样利用狙击炮的距离一次攻击等于全部四机攻击的总和，并且这样的攻击还不会被反击，面对一些强敌这也是一种有效的作战方法。

K1“标枪”超高速飞弹

K1“標槍”超高速飛彈

武器種類	飛彈	攻擊力	7400	致命一擊補正	0
特性	換裝武器	命中數	1	重量	80
	射擊武器	彈藥數	3		
移動後攻擊	不可	射程	4~9		
武器卸除	可	命中補正	+20		

诚如其名，原作中的 K1 并非依靠弹头爆炸取得效果的飞弹，面对防护日益增强的装甲单位，该武器依靠高速动能，通过直接碰撞的方式击毁目标。在游戏中这款武器拥有 9 格的最远射击距离，还拥有 20 的命中补正，与狙击炮的战法同理可以利用“连携”消磨敌人的血量，也可以提前找好位置等待敌人进攻再来个迎头一击。

λ式驱动仪攻击

Λ式驅動儀攻擊

武器種類	近戰格鬥	攻擊力	7800	致命一擊補正	+20
特性	專屬武器	命中數	1	重量	0
	格鬥武器	彈藥數	1	Special Weapon	
移動後攻擊	可	射程	1~3		
武器卸除	不可	命中補正	+20		

在小说中该仪器一般被称为 λ-DRIVER 或 λ 驱动，这种“黑科技”的杰作已经完完全全脱离了通常武器的常识。他能够将操纵者的将攻击 / 防御冲动转化为具有物理属性的能量，其产生的斥立场既能撕裂敌人 AS 的装甲也能防御各种攻击，面对没有搭载 λ-DRIVER 的机体时拥有压倒性的优势。：”

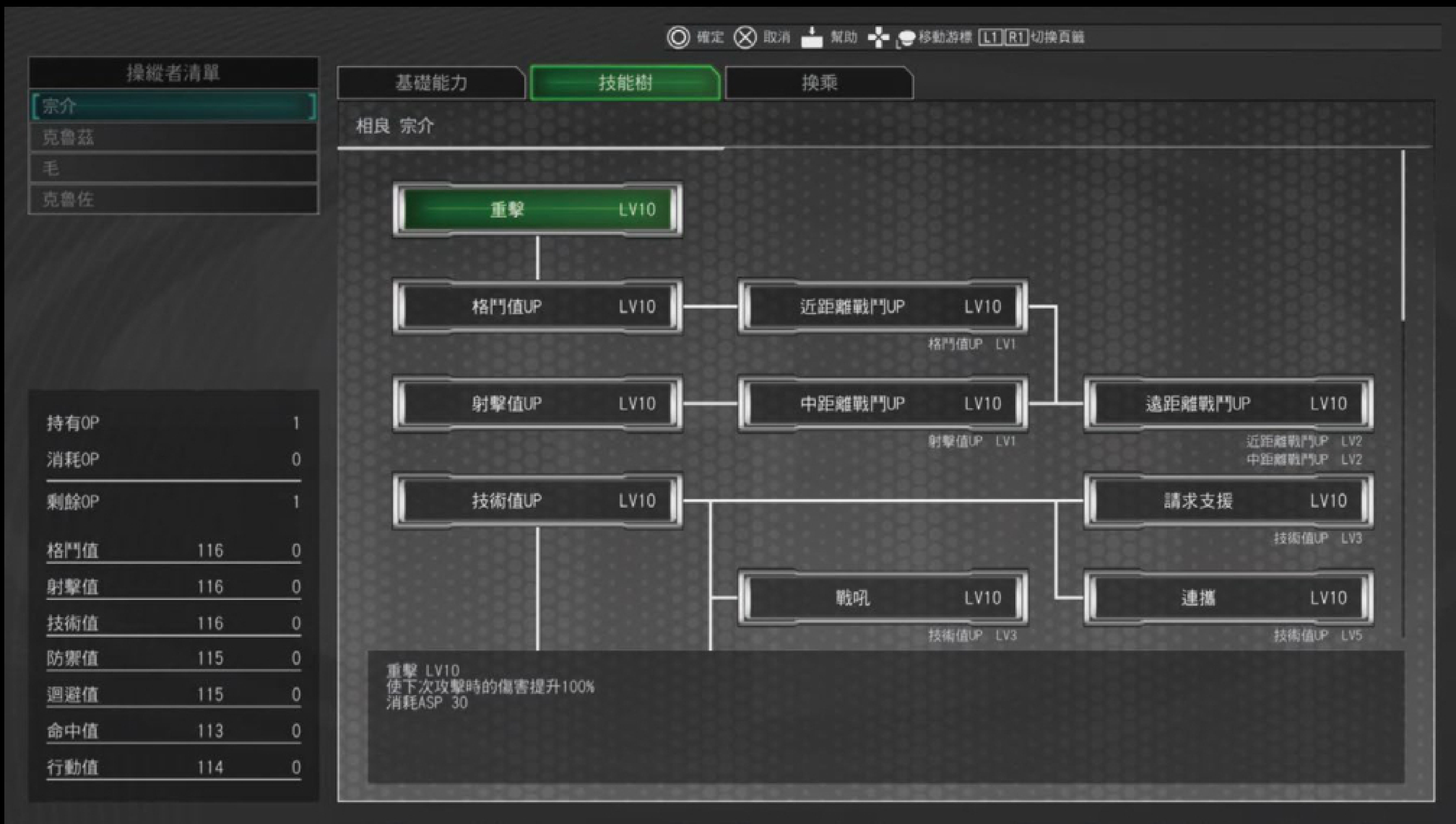
在游戏中我方只有宗介能够使用搭载 λ-DRIVER 的机体，且气力达到 100 点击“发动”指令才能使用该武器，正常作战中可以通过战斗增加气力也可通过主动技能增加。虽然面板数值上看似 165mm 榴弹炮攻击力最高，但作为一个远距离武器很容易被防御，并且由于对各部分都有判定分散了伤害，而这个 λ 式驱动仪攻击不仅能移动后攻击还是单部位判定，将专属被动技能“R”升到满级还可进一步提升威力，输出十分可观。

操纵者与技能树

操纵者的基础能力总共有七个大项，升级后所有能力都会均衡增加，这些数值会直接影响到AS的各项能力。而击破敌机还会获得被称为OP的点数，这部分点数全员共享，可以使用它在技能树内提升操纵者的技能等级，每项技能总共十级分为被动技能和主动技能，被动技能提高只影响能力，而主动技能在学习后可在战斗中灵活使用，给己方制造有利效果，不过大部分主动技能的学习都对被动技能等级有要求，这点是需要注意的。

每位操纵者根据自身特性不同技能树会有所不同，例如克鲁兹擅长狙击，他的技能树里一开始就能学习让命中率上升的“聚焦”，但宗介要学习”聚焦“的话就要先将被动技能“命中值UP”升到三级才能学习。在游戏中宗介和克鲁佐是需要优先培养的两个操纵者，因为在许多关卡中都要求他们的机体不能被破坏，这两人过弱会使攻关变的极为困难。

整部游戏中对于远程机体来说“部位攻击”这个技能都是十分重要的，有了它大部分远程武器都可以选择固定部位进行破坏，颇为实用。其次“射击值UP”与“格斗值UP”比“中距离战斗UP”与“近距离战斗UP”更为实用，同样的OP前两个技能加到满级可以轻松使机体能力提升一大截，而后两个技能上限只有20%。最后宗介的特殊被动技能“R”看似能够得到极大加成，但实际上该被动技能只能在ARX-7与ARX-8上发挥效果，所以实用度有限，不如优先加满“射击值UP”与“防御值UP”来得实在。





结语

整体来说本作是一款漫改粉丝向作品，系统可挖掘度不深，为了赶上动画的档期一些细节并未打磨完全。但切合原作又有一定发挥的剧情确实能帮助一些粉丝解决多年的怨念，全程语音也能帮助玩家体验剧情，如果你是《全金属狂潮》原作的粉丝本作是值得一玩的。

文 马修 美编 01

NEOGEO mini 掌心街机厅

——迷你 NEOGEO 预览



从犹抱琵琶半遮面到正式公布，再到确定发售日（7 月 24 日）与售价（12420 日元），迷你 NEOGEO 越来越近了，这里来为大家做个发售前的预热，除了介绍这台迷你小街机本身，也将 NEOGEO 系列主机，以及本次收录的部分游戏和游戏系列简单介绍给大家。下面我们先从 NEOGEO 说起。

》》》NEOGEO 是什么？

NEOGEO 是 SNK 旗下的一个游戏主机品牌，来源于 80 年代艺术界的流行术语“neo-geometric conceptualism”（新几何主义），包括了街机、家用机和掌机，以及之后推出的怀旧型主机。下面为大家做个简单的介绍。



▲NEOGEO 的 LOGO



▲以 NEO、GEO 来给主角命名的游戏《猜谜大搜查线》，两人后来也在《拳皇》系列中客串。

■街机

SNK 创立于 1978 年，至今正好 40 周年，让 SNK 成为业界瞩目的游戏公司的起点，正是其街机 NEOGEO MVS。MVS 由 SNK 和阿尔法电子株式会社（即后来的 ADK）共同开发，于 1990 年正式投放到市场，MVS 是 Multi Video System 的缩写，即多视频游戏系统——正如其名，MVS 的基板上可以最多插上 4 张游戏卡带。



▲MVS U2/29 型街机。

相比同期其他街机，MVS 最大的特色就是优秀的 2D 表现能力，这得益于使用精灵条纹来随意表达层次，尽管看起来相比预设现成的图层要麻烦，但熟悉以后会非常灵活。此外 MVS 还有特色的缩放系统，既可以让角色拉开一定距离后缩小，也可以在近距离时以更大魄力的大比例人物来对战，不过实现这一功能在最初并非易事，除了增加开发成本，对游戏容量也有要求，首款支持该功能的初代《龙虎之拳》便以“首个超过 100M 的游戏”来大力宣传。虽然 MVS 的多卡带系统有其特色，但也有着封闭的问题，这就使得 MVS 的街机上大多数都是 SNK 自家作品，然而 SNK 巅峰时期强大的开发能力，在格斗游戏大热的 90 年代也足以支撑起 MVS，并成为一代著名的街机基板。不过 MVS 的一大不足，是完全没有 3D 处理能力，这在 3D 格斗游戏开始日渐兴盛后成为了 SNK 不得不面对的一大问题。最终 SNK 于 1997 年推出了新的街机基版 Hyper NEOGEO 64，这款基板在支持 3D 功能的同时，2D 功能也进一步加强，不过 SNK 当时的制作人大都在 MVS 基板上开发得得心应手，2D 格斗游戏更有《拳皇》这样的高人气年货，这就使得 Hyper NEOGEO 64 的资源非常有限，直到 1999 年项目被官方宣布终止，也只有 7 款游戏，而这 7 款游戏的评价也普遍不如 MVS 上的 2D 版，更优秀的 2D 功能也跟着这个短命的基板一同成为了历史。而继续走下去的 SNK 街机基版，还是 MVS。



▲立式筐体造型。

■家用主机

SNK 在推出 MVS 街机基板的同时，也推出了电视游戏主机 NEOGEO AES，这部主机在当时的第四世代主机中有着最强悍的机能，强到足以完美运行那些同样也出在街机上的游戏，这对于第四世代主流的 MD 和 SFC 是难



▲ NEOGEO AES 在国内有个霸气的别称——机皇至奥。

以想象的，但AES做到了，而且不光是基板互换，AES搭配的控制器也是街机那样的大型摇杆而非一般的手柄。甚至有些游戏还可以通过记忆卡实现街机和家用机的存档互通。

如此强大的机能自然得益于SNK不计成本的开发，但同时也带来了高昂的价格，AES主机的售价高达58000日元（其他主机最多2万多日元），而且不仅主机贵，游戏售价往往也高达3万日元（其他主机卡带约5000日元上下）。如此不计成本，是因为最开始时SNK只是打算将AES投入到小卖店等场合进行租赁业务，将街机领域的竞争延伸到游戏经营场所外。而当不差钱的玩家们纷纷将这些昂贵的机器买回家后，SNK便也以“把很厉害的游戏带回家”为广告宣传口号，将其推向消费者市场。但这样的价格显然难以像主流主机那样普及，AES成为了不折不扣的硬核粉丝向的主机，好在SNK也很清楚这点，因此其旗下的一众高人气格斗游戏也得以跨到其他主机平台，而未被局限在NEOGEO的自家主机上。

不过SNK显然也不甘心就这么被贴上一个看似高端实则乏人问津的标签，于是在第五个主机世代开始、CD媒体开始更广泛地被应用为游戏载体后，SNK也于1994年推出了以CD载体的NEOGEO CD，和当时普遍流行的16位主机+光驱的做法不同，SNK和第五世代开创者3DO同样推出了真正的CD游戏机，但从处理器上说仍然是16位而非3DO和后来更多第五世代主机的32位处理器。虽然游戏价格降到7000日元已和主流主机游戏差不多，但因为使用普通光驱，使得读盘时间非常长（一般1分钟，长的甚至达3分钟）。在一片差评声中，SNK又在1995年末推出了采用双倍速光驱的改进型主机NEOGEO CD-Z，但此时第五代主流主机SS和PS都已发售，NEOGEO CD-Z依然还是小众核心粉丝向的主机。



▲使用了双倍速光驱的NEOGEO CD-Z。

■掌机

1998年，SNK开始推出掌机NEOGEO Pocket（以下简称NGP），当时SNK的《拳皇》系列在街机厅大红大紫，掌机Game Boy（GB）则凭借《精灵宝可梦》焕发第二春，SNK授权Takara在GB上制作的《热斗拳皇96》等也都获得不错的口碑和销量，SNK认识到：除了街机和主机，掌机也是一个大有可为的市场。于是针对GB，推出了同样使用黑白屏幕，但使用16位处理器的掌机NGP。

结果在NGP上市后一周，任天堂就推出了彩色版的GBC，NGP原本机能上的优势则在游戏不足、黑白屏幕的劣势下被掩盖。一年后SNK又推出了彩色版的NEOGEO POCKET Color（简称NGPC），虽然在彩色画面上追上了对手，但数量缺乏、类型单一的游戏仍然是重要问题。

虽然NGP成为了掌机市场上老任的众多挑战失败者之一，但相比其他掌机，NGP更加为爱好格斗游戏的掌机玩家们所钟爱追捧，因为SNK在上面所打造的格斗游戏，都称得上是“出手即是精品”，不仅自家的格斗游戏在Q版化后做得非常出色，在和街机领域的老对手Capcom握手言和后合作推出的《顶上对决！SNK VS Capcom》，其手感和平衡性至今为止都为玩家们称道。

NGPC之后，内忧外困的SNK就彻底退出了硬件市场，不过到了2012年，NEOGEO系列竟然再出新主机NEOGEO X。这部主机为授权美国厂商开发，外形上看是部比PSP还大些的方方正正的掌机，在早已不讲求处理器位数的今天，机能自然远超从前的NGP。不过这部机器并不是现代主机，而是以怀旧为卖点。而这部主机还有一个特点：装入一个外形上和早年SNK的家用机AES外形相同的盒子后，就真的变成了可以视频输出、外接专用摇杆控制器的家用机，颇有今天家用机掌机一体化的NS的风范，不过因为影响有限，加上缺乏在视频输出后的画面优化，因此其视频输出功能只是噱头，NEOGEO X的主要身分依然是怀旧掌机。



▲NGPC，虽然功能强劲但发挥有限。



◀把NEOGEO X从掌机变成电视游戏机的盒子NEOGEO X Station。

》》》迷你NEOGEO是部怎样的主机

从迷你NEOGEO的名字上，就能看出这款主机和任天堂推出的迷你FC、迷你SFC一样，走怀旧情怀及迷你外形路线的迷你怀旧主机，不过相比任天堂的两款，SNK的这台迷你主机更有特点。下面为大家详细介绍。先来看规格：

■规格和主机信息

主机名	迷你NEOGEO
发售日	2018年7月24月
售价	含税12420日元
外形尺寸	W135×D108×H162mm
液晶尺寸	3.5英寸
重量	390g
内置游戏	40款
附属品	电源线（Type-C接口，不含电源适配器）
端口	HDMI接口（TV输出）、耳机接口、外部手柄接口×2

■迷你小街机外形

SNK的这台迷你主机，采用的是街机的控制台和屏幕的街机框体的上半部分，确切说是基于SC 25-4型的NEOGEO MVS。在SNK的MVS街机中，有些机型出于防反光设计，而设置了遮光板，SC 25-4型便是其中之一。



▶迷你NEOGEO的原型：SC25-4型的街机。

■支持视频输出的迷你家用主机

作为迷你主机，迷你NEOGEO也拥有视频输出的设定，通过HDMI线，可以外接到电视或显示器等显示设备上。和之前同样可以输出到显示设备的NEOGEO-X不同，此次的迷你NEOGEO，专门针对现代电视的分辨率进行了优化。需要注意的是：HDMI线并不是必备的周边，需要额外购买。



■带摇杆的手柄

SNK 所推出的主机，即便是家用机手柄和掌机，也都采用了摇杆而非方向键，现代手柄这样的方向键与摇杆的组合也从来没有采用过。而迷你 NEOGEO 的控制器，则沿用了 NEOGEO CD 的手柄外形而非 AES 和 NEOGEO X 那样的街机摇杆。对于是否也为迷你 NEOGEO 推出街机摇杆，官方表示“还在商议中”。和 HDMI 线一样，手柄也是需额外购买的周边，售价 3000 日元。



▲手柄有黑、白两种颜色。

■亚洲版与国际版

迷你 NEOGEO 分为亚洲版与国际版，亚洲版为蓝白红配色，而国际版为蓝白黑配色。亚洲版的电源灯位于主机屏幕右下，而国际版的电源灯则位于小摇杆的下方。除了外形配色及细节布局上的不同，两个版本所收录的游戏中，也有 14 款不同，亚洲版主要是完整收录经典格斗类游戏，国际版则在挑选收录格斗游戏系列作品之余，增加了更多的动作类和射击类的游戏。



▲亚洲版（左）与国际版（右）

■一款便携的迷你主机

除了具有输出视频的电视游戏机功能，迷你 NEOGEO 相比已经推出的迷你 FC、迷你 SFC 以及公布的迷你 MD 这些家用机，采用街机外形的迷你 NEOGEO 的一大特点就是自带屏幕，而这个屏幕真的会显示游戏画面，控制台上的摇杆和按键也都是真正的游戏控制系统而非简单的装饰。

那么这个自带屏幕和控制系统的主机，是否能像掌机那样随时随地游玩呢？相比掌机，迷你 NEOGEO 并没有内置电池，不过只要将电源线接到适配器插到插座或充电宝上，其实也可以实现随处游玩的。



▲适应了较小的控制台空间后，自带的小摇杆也是很不错的。

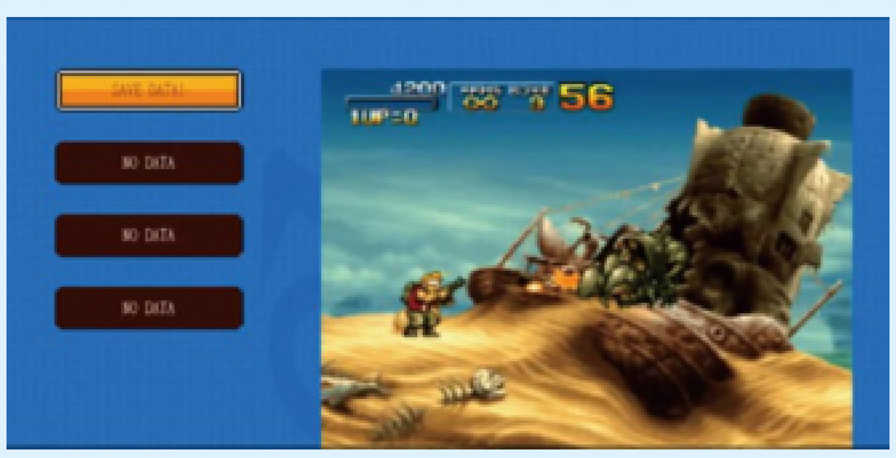
■周边产品



除了前面说的 HDMI 线和手柄需要另购外，屏幕保护膜以及非随机附赠的主题贴纸（购买主机时有自带贴纸）也都需要另购——当然，目前来看，最重要的两样周边，依然是完全实现其家用机功能的手柄和 HDMI 线。

■即时存档 / 读档功能

迷你 NEOGEO 有一个很方便的功能：当按下 START 键和 SELECT 键后，可以从菜单画面中保存游戏和读取存档。这种即时存档方式显然非常灵活。



■收录游戏

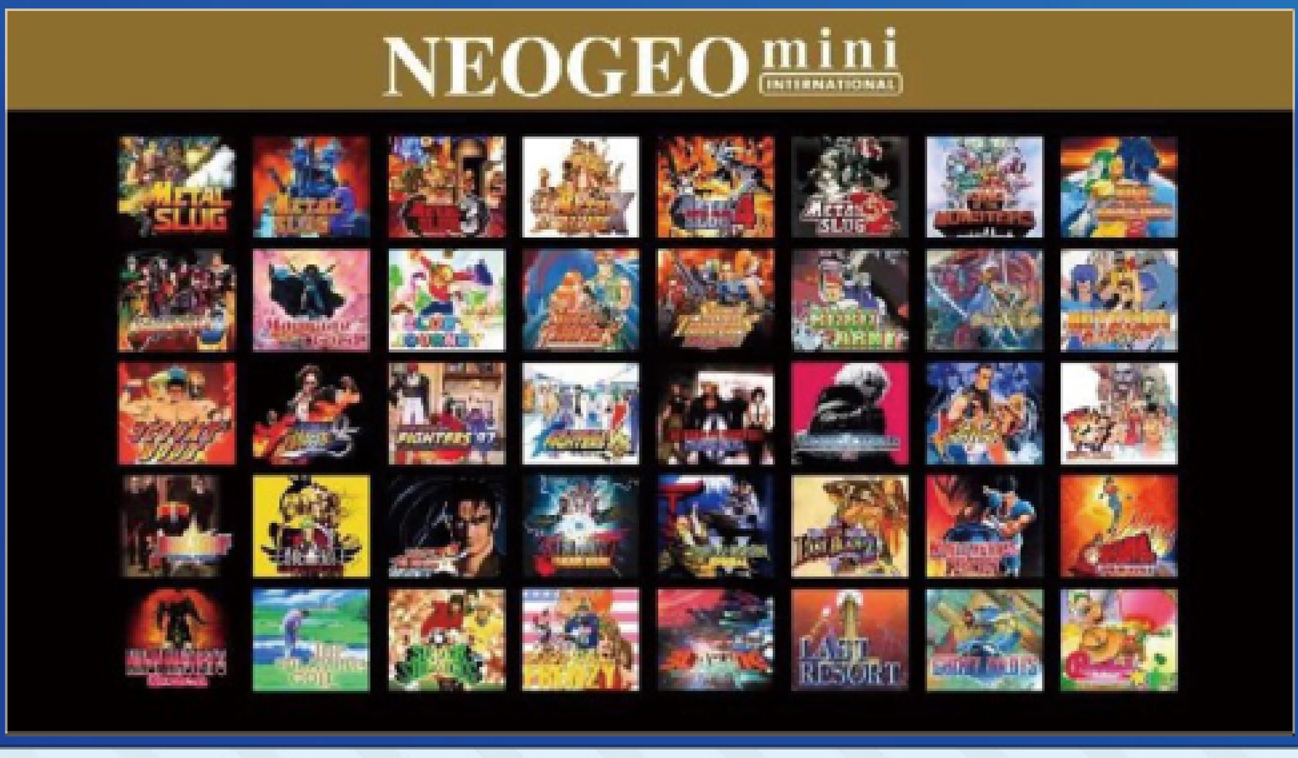
这里我们将分别列出亚洲版和国际版所收录的游戏名单，此外也对两个版本所收录的部分游戏和系列做个简介。

	亚洲版
1	拳皇 94
2	拳皇 95
3	拳皇 96
4	拳皇 97
5	拳皇 98
6	拳皇 99
7	拳皇 2000
8	拳皇 2001
9	拳皇 2002
10	拳皇 2003
11	侍魂 2 真侍魂 霸王丸地狱变
12	侍魂 4 天草降临
13	侍魂零 特别版
14	RB 饿狼传说
15	RB 饿狼传说 2
16	饿狼传说 狼之印记
17	饿狼传说 特别篇
18	世界英雄 完美版
19	风云默示录 超级组队战斗
20	龙虎之拳
21	月华剑士
22	月华剑士 2
23	霸王忍法帖
24	痛快 GANGAN 进行曲
25	怪兽之王 2
26	战斗边缘
27	突击奇兵 第二分队
28	顶尖猎人
29	忍者战士
30	热血快打
31	合金弹头
32	合金弹头 2
33	合金弹头 3
34	战国传承 2001
35	阿尔法任务 II
36	梦幻小妖精
37	闪亮之星
38	顶尖高尔夫
39	得分王
40	Puzzled 方块

	国际版
1	拳皇 95
2	拳皇 97
3	拳皇 98
4	拳皇 2000
5	拳皇 2002
6	侍魂 2 真侍魂 霸王丸地狱变
7	侍魂 4 天草降临
8	侍魂零 特别版
9	RB 饿狼传说
10	饿狼传说 狼之印记
11	饿狼传说 特别篇
12	世界英雄 完美版
13	风云默示录 超级组队战斗
14	龙虎之拳
15	月华剑士 2
16	霸王忍法帖
17	怪兽之王 2
18	突击奇兵 第二分队
19	合金弹头
20	合金弹头 2
21	合金弹头 3
22	战国传承 2001
23	闪亮之星
24	顶尖高尔夫
25	得分王
26	疯狂橄榄球
27	合金弹头 X
28	合金弹头 4
29	合金弹头 5
30	幻魔大战
31	怪兽之王
32	蓝色之旅
33	突击奇兵
34	机甲神兵
35	圣十字剑
36	变异国度
37	火线摔角
38	终极手段
39	幽灵飞行员
40	Puzzled 方块

▶亚洲版收录游戏





▶国际版收录游戏

《饿狼传说》系列

首发年份	1991	厂商	SNK	类型	格斗

SNK旗下著名格斗游戏系列之一，共有9作（不包括2006年的纪念版），双线制是系列的一大特色。由主角特瑞找黑帮老大吉斯复仇故事开始，陆续发展出挑战克劳萨、调查秦氏秘传书，子代洛克的故事等。作为SNK旗下的重头，“《饿狼传说》系列”有大量角色加入到“《拳皇》系列”中。



《龙虎之拳》系列

首发年份	1992	厂商	SNK	类型	格斗

SNK从1992年开始打造的又一款2D格斗游戏系列，首次使用了NEOGEO MVS基板的缩放功能，并首次加入了超必杀技的概念以及很福利向的爆衣系统。虽然影响非常大，但只推出1、2及外传三款作品。和“《饿狼传说》系列”一样，本作也有相当多的角色加入到“《拳皇》系列”中。



《侍魂》系列

首发年份	1993	厂商	SNK	类型	格斗

《侍魂》首作于1993年推出，不仅再度使用了缩放功能，更让角色使用武器来战斗，而时代也不再是现代而是德川幕府时代，基于刀剑对战，本作的伤害规则也不同于之前的任何一款格斗作品。之后系列陆续加入超必杀、修罗/罗刹等系统。除了格斗类型，SNK还推出过RPG类型的《侍魂》作品。



《拳皇》系列

首发年份	1994	厂商	SNK	类型	格斗

《拳皇》是SNK在90年代中期开始打造的高人气3对3格斗系列。最初的《94》以SNK旗下不同游戏角色大乱斗为卖点，从《95》开始加入了剧情，迄今为止正统作品已有大蛇篇（95～97）、NESTS篇（99～2001）和Ash篇(2003、11、13)三大剧情篇章，其余为无剧情作，最新的《拳皇14》中登场了50名角色。



《月华剑士》系列

首发年份	1997	厂商	SNK	类型	格斗

SNK的第二个武器格斗系列，以幕末时代的日本为舞台，讲述守护地狱门的四神之一暴走而引发各种灾难和混乱中，一群因为宿命而走到一起的斗士们的故事，这其中有武士、忍者、阴阳师、中华少林高手……和《侍魂》那种大开大合的杀气十足感不同，《月华剑士》的风格更倾向于唯美感。



世界英雄 完美版

发售年份	1995	厂商	SNK	类型	格斗

由SNK的合作伙伴ADK推出的这款格斗游戏，曾一度是和《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《侍魂》并称为NEOGEO四大格斗系列的名作，共推出四作，都是以世界各文化历史和传说中著名人物为角色，通过时光机穿越展开大混战，第一作于1992年推出，迷你NEOGEO收录的则是最终的《完美版》。



▶吕布大战成吉思汗。

霸王忍法帖

发售年份	1996	厂商	SNK	类型	格斗

ADK于1996年推出的又一款格斗游戏，可以切换徒手及武器是本作的特色。在当时忍者文化通过游戏和影视传遍全世界的大背景下，这款忍者主题的格斗游戏也一定程度上吸引了玩家的眼球。游戏的背景是战国，除了虚构角色，也有织田信长、森兰丸、五右卫门这些历史人物在游戏中登场。



《怪兽之王》系列

首发年份	1991	厂商	SNK	类型	格斗

这款SNK早期推出的摔角格斗游戏和其他同类游戏一样，除了在伪3D的场地上进行普通及必杀技的攻击和摔投，还可以拾起地上的东西来打对手。与众不同之处在于：这里的角色不是摔角手而是各种怪兽，舞台也不是擂台而是城市，而那些能拿来当武器拾起砸对手的东西则是楼房。2代还增加了双人竞赛模式。



《合金弹头》系列

首发年份	1996	厂商	Nazca	类型	动作射击

在国内知名度极高的NEOGEO横版动作射击游戏，火爆激烈的战斗、搞笑滑稽的演出、精细的手绘场景都是该系列的风格，除了步行开枪作战，还可以进入载具、骑乘坐骑等，拯救俘虏还会获得宝物和武器。在SNK完成对开发厂商Nazca的收购后，《合金弹头》也正式归入到了SNK的旗下。



忍者战士

发售年份	1992	厂商	ADK	类型	射击

ADK 推出的一款穿越题材的射击游戏，讲述的是三名忍者奉命消灭试图通过穿越时空改变历史的恐怖分子的故事。游戏火爆刺激，而且穿越了恐龙时代、古罗马、古日本、二战等各种战场，而三位忍者即使面对飞机战车这些现代兵器，依然用忍者镖弓箭这些武器以及他们华丽的变身来战斗。



机甲神兵

发售年份	1991	厂商	SNK	类型	动作

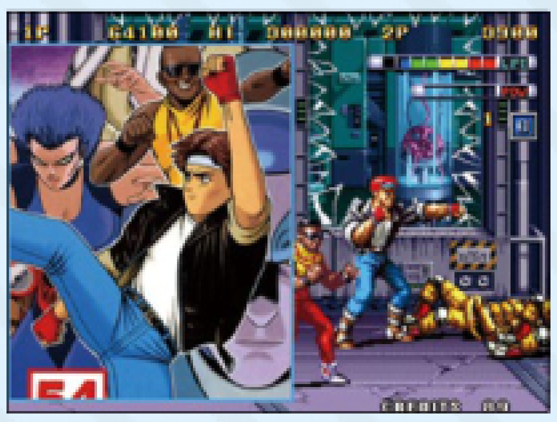
SNK 早期的清版动作游戏之一，疯狂博士指使机器人军团占据未来都市后，两个未被控制意识的人类改造机器人出手拯救城市，他们不仅可以对抗战斗机器人，更能将汽车、电线杆等来当成武器战斗。多年以后，战斗机器改造的设定、主角之一马克西姆的名字都在后来的《拳皇》再度启用。



变异国度（外星游龙）

发售年份	1992	厂商	SNK	类型	动作

SNK 早期的又一款清版动作游戏，空中敌人、蓄力大招等都丰富了战斗。由于游戏中没有交代剧情，因此被传为与外星人的战斗并有了“外星游龙”这个名字。其实来自 AES 版说明书的描述，本作说是疯狂博士的生物实验引发的人类变异灾难。另外，海报上的 1P 主角太像草薙京了……



《突击奇兵》系列

首发年份	1997	厂商	Saurus	类型	动作射击

这款动作射击游戏和《合金弹头》系列一样走激烈又诙谐搞笑的路线，来自 8 个国家、身负拯救重任的战士梦大战恐怖组织，除了单人作战的狼模式，还有选用三名战士并可以在战斗中切换的团队模式。第二作相比第一作有比较大的系统变化。



阿尔法任务 II

发售年份	1991	厂商	SNK	类型	射击

“《阿尔法任务》系列”是 SNK 非常早期的作品，早到 NEOGEO MVS 还没诞生的 1985 年，而第二作的登陆平台就是 MVS 和 AES 了。本作是典型的纵版射击类游戏，一边躲子弹和发动“神风攻击”的敌机，一边用激光和导弹消灭空中和地面敌军单位，此外游戏还有集齐三件相同装甲强化的设定。



战国传承 2001

发售年份	2001	厂商	SNK	类型	动作

SNK 的精品级清版动作游戏系列《战国传承》的最后一作，在拥有 10 年历史的 MVS 上表现非常出色。游戏讲述了 4 名忍者拯救被降临灾难的现代世界的故事，4 名角色各有特色，此外还有两名 BOSS 级角色在流程中加入。除了战斗，角色们还有对应能量槽的忍术。



圣十字剑

发售年份	1990	厂商	ADK	类型	动作

本作是一款诞生于 1990 年第三人称动作游戏，华美的画面和激烈流畅的战斗都是本作的特色所在。这款中世纪骑士题材游戏的战斗有攻击、防御和蓄力攻击的选择。面对的对手除了人类战士，也不乏兽人、怪物这些西方神怪传说中的敌人。此后 ADK 也推出了增加角色的续作。



得分王

发售年份	1997	厂商	SNK	类型	体育

《得分王》是 SNK 旗下最著名的足球游戏系列，共推出三作，迷你 NEOGEO 收录的是第一作。游戏中可选 12 支国家队，有 SNK 杯赛模式以及双人对战模式。游戏以 3 分钟为 1 局，除了常规球员还有射门力度更强的 ACE 球员。这一作因为没有犯规的设定，所以可以随意用大动作断球。



幻魔大战

发售年份	1990	厂商	ADK	类型	动作

由 ADK（当时还是阿尔法电子）推出的 NEOGEO 首发游戏，玩家扮演魔法师用魔法来对抗恶魔拯救世界，基于忍者、武士、雷神、火龙等多种变身的丰富战斗，以及银河恶魔城类的关卡构成等特色，让本作的人气长期居高不下。



Puzzled 方块

发售年份	1990	厂商	SNK	类型	益智解谜

基于《俄罗斯方块》规则、并加入剧情的益智解谜游戏。通过消除方块来消掉场景中的障碍，最终打通飞船、气球等的上升通道，便算过关。其中一些金属感的障碍甚至需要消除 2～3 次才会彻底消除掉。消除后形成的悬空方块会下落，而非像原作那样悬在原地。



关于迷你 NEOGEO，我们就说到这里了，小巧的机身与不同版本内置的 40 款游戏，是否有打动你呢？对于曾经喜爱 SNK 游戏的老玩家们来说，这款迷你小街机实在是一款官方出品的性价比非常高的收藏主机。如果各位还想更加详细了解 NEOGEO 和这款迷你小街机，也可以关注我们接下来的 UCG 20 周年文化特刊《怀旧玩家》上关于迷你 NEOGEO 更加详细的介绍。



看世界杯 聊非常规足球游戏

不得不说，2018年的这届世界杯出现了太多的意料之外，而我们这篇来聊的足球，也都是非常规的足球，到底有多非常规，大家还请往下看。

编 马修　美编 01

起源时代的非常规足球

其实对于大多数游戏类型的起源来说，因为当时的机能和技术的关系，都比较“非常规”，足球游戏自然也不例外。

首先说世界上第一款足球游戏是哪个？这个问题看似简单，实则很难。要想实现足球的基本理念其实是很简单的，但要想在很早时候就较好地模拟现代足球则难度很大。究竟做到什么程度才算是足球游戏，这点一直以来都有争议。



Binatone TV Master MK IV

文 纱迦

如果放宽对足球游戏的要求，只要是以足球为题材的就算数的话，那么世界上首个足球游戏诞生在上世纪70年代初的Binatone TV Master MK IV上，这个游戏机的外观有点像今天的调音台，上面集成了游戏选择和控制方式。游戏机收录了3种游戏/运动，分别是网球、足球、壁球，此外还有一个壁球的练习模式。在部分足球不流行的区域，足球被改为了曲棍球。从图上不难看出，足球的图标看上去就像是一个人手里拿着一个隐形的曲棍球杆似的，还真是偷懒啊！

这台游戏机支持双打，其玩法和经典的《PONG》十分相似，这种玩法在今天更接近于《打砖块》。尤其是网球，简直和《PONG》一模一样。而足球的玩法也基本一致，区别在于每名玩家可以控制两块活动板，算是一名球员一名守门员。顺带一提的是，壁球就是场地中三面有墙，两名玩家控制两块活动板进行游玩。



▲比较公认的首款足球游戏收录在这台第一世代主机上。



▲最早的足球游戏的画面

美泰电子的《Soccer》

文 马修

如果说70年代的Binatone TV Master MK IV首次将足球引入到电子游戏的大家庭，那么美泰电子（Mattel Electronics）的这款《Soccer》，就可以说是第一款可以随时随地游玩的掌机版、乃至所有便携版足球游戏的始祖。美泰电子从1976年开始推出一系列基于蒙板图案和二极管来表现游戏内容的掌机，是游戏史上的掌机始祖，而其1978年推出的这款《Soccer》，自然也是所有便携版足球游戏的始祖了。

从画面上看，比起Binatone TV

Master MK IV 的那款，起码是能一眼看出半个足球场地，而玩家要做的，就是让己方球员把球射进对方球门。尽管看静态画面还不错，但实际游戏时会发现，不仅球员和足球都是亮点导致辨识度低，而且游戏运行画面也是一跳一跳，非常不流畅——没办法，二极管在预置图案上渐次闪烁来表现运动单元，就是这样的效果，真正流畅起来，是到后来使用了液晶点阵屏幕才有的事。

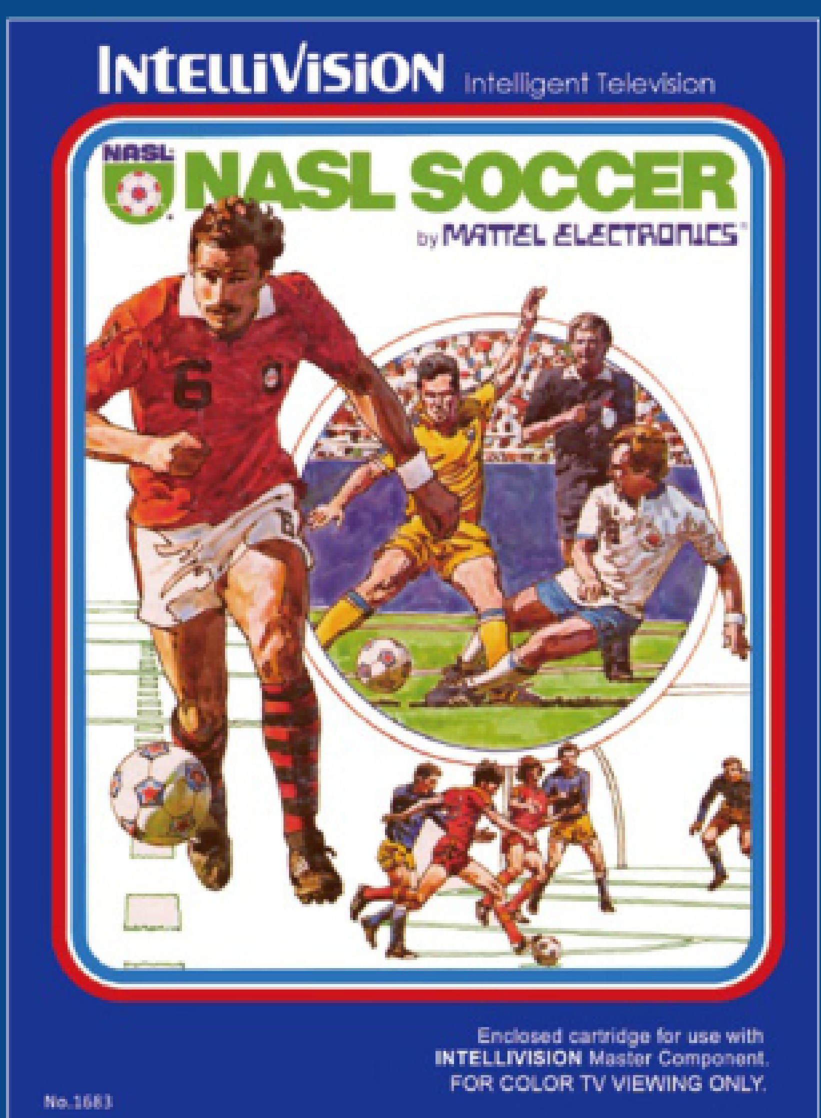
美泰电子共推出了两作，第二作中虽然画面表现上和第一作没什么区别，但也已经显示全场了。



走过初期的快速发展阶段

文 纱迦

美泰电子除了在自己的原始掌机上推出足球游戏，1979 年也在雅达利 2600 上推出了首个基于现代足球理念改编的游戏《NASL Soccer》，它不仅是一款彩色游戏，还引入了球员模型和最基本的足球规则。《NASL Soccer》证明以当时的技术力可以部分还原这项运动，在接下来的时间内足球游戏发展迅猛。而 1982 年的《Real Sports Soccer》虽然没有设计专门的守门员，但球员的动作在当时被认为是如真人般流畅。而 1983 年的《International Soccer》设计了多达 9 种难度，这个设计使得今后的开发者能够设计出不同水平的球队来。1985 年的《Tehkan World Cup》则更上一层楼，它开创性地实现了对球的运动轨迹的描绘，从此足球游戏中的球不再像弹珠那样简单反弹。1989 年 Atari ST 平台的《Kick-Off》集百家之长，在当时被称为是有史以来最好的足球游戏，因此也被部分玩家认为是奠定足球游戏地位的作品。



▲《NASL Soccer》的封面。

好了，这里我们就把足球游戏的起源说完了，接下来就要开始我们的正题——非常规的足球游戏。其实我们说起源中的 Binatone TV Master MK IV 的足球游戏，以及美泰电子的《Soccer》这两款带有“第一款”光环的足球游戏，都可以看作是“非常规”，不过和我们接下来要说的大多数的特意给做成“非常规”的游戏不同，这些起源游戏纯粹是表现力、经验等有限，即便是现在看起来很奇怪，制作人在制作时，头脑中大概装的依然是正经的足球赛场面。

必杀足球与暴力足球

什么样的足球游戏是非常规的呢？一大特点就是不按常规玩，而其中最破坏规则的，无疑是攻击对方球员。其中文明些的，是将自己的功夫、神力用在足球上，对方不怕死上来挡才会倒霉；而恶劣的，则是直接以攻击对方球员为目标，进球则是次要目标。而这些非常规足球游戏的历史也不短，某种程度上说，这种破坏规则的暴力玩法，也是人们普遍的一种恶趣味。

《天使之翼》系列

文 宇宙人

《天使之翼》，即《足球小将》，相信很多人都熟悉，毕竟这种给足球加入必杀技的设定是很特别的。游戏就是根据高桥阳一创作的知名漫画《足球小将》改编（《足球小将》改编的游戏基本上都采用了与原作相同的原名《キャプテン翼》，直译过来就是《队长翼》，《天使之翼》是当年台湾专门针对游戏版所使用的译名，因此这里也使用《天使之翼》来区分游戏版）。

“《天使之翼》系列”的游戏非常多，而且 Tecmo、Bandai 和 Konami 三家厂商都先后推出过不同的作品。最早的游戏是 1988 年由 Tecmo 在 FC 平台上推出的《天使之翼》，游戏的玩法与现在我们所熟悉的足球游戏玩法有很大差异，反而更接近于 RPG 游戏玩法。玩家不能直接操作角色，只能通过指令来控制球员的行动，比如在进攻遭遇拦截时可以选择传球、过人或者射门，对方射门的时候，可以命令守门员接球或者把球打出等等，然后根据球员的能力随机决定行动的结果。整个比赛的过程通都是过文字描述和简单的动图来展现，在当时机能有限的环境下，这种设计可谓相当讨巧，也为系列后来的作品奠定了基础特色。Tecmo 一共给这个系列推出了 5 部作品，第一作以原作的“中学篇”和“世少篇”为基础进行改编，第二部推出时由于世少篇还在连载，所以该作和之后的作品都采用了原创的剧情。系列从第三部开始转移到 SFC 平台，游戏系统也在这个过程中逐渐完善、进化，不仅角色们的经典必杀技都有还原，第五作甚至还出现了语音。除了 FC 和 SFC 之外，Tecmo 还在 GB 和 MCD 平台上分别出过一部作品。

▼ Tecmo 时期的《天使之翼》更接近于 RPG。



1995 年开始，这个 IP 开始由 Bandai 改编，推出了三部“《天使之翼 J》系列”的作品，分别登录了 GB、SFC 和 PS 三个平台，三部作品都有独特的玩法，2006 年还有一部 PS2 版。而 2002 年韩日世界杯期间，Konami 在一年内一口气推出了 3 部《天使之翼》的改编游戏，分别登陆 GBA、PS 和 NGC 平台。玩法方面，PS 版是策略类型，GBA 版则是卡牌类游戏，而 NGC 版得益于有更强大的机能，玩法终于接近我们现在所熟悉 3D 足球游戏，原作夸张的射球演出都有展现出来。

2010 年 Konami 在 NDS 平台上推出了最后一作《天使之翼 激斗的轨迹》后，《足球小将》的改编游戏就离开了家用机和掌机平台。之后由 Klab 获得改编权，全面转战手游平台了。



▲《天使之翼》的第二作把所有原作角色换了洋人皮并且改了名字推出了一部欧美版。

《闪电十一人》系列

文 余烬

将黑洞之力赋予足球之上，以吞噬万物之气势直冲球门——这当然不是什么科幻足球，只不过是《闪电十一人》中最烂大街的射门必杀技而已。"《闪电十一人》系列"是非常规足球中为数不多的又一款只用必杀技、而不是胡乱用暴力的足球游戏，其讲的故事非常普通，就是一名最普通的日本少年，带着一群在日式作品中再普通不过的中二同伴，在足球赛场上征服日本、征服世界、征服宇宙，再征服平行世界的普通故事。毕竟是足球嘛，什么都是有可能的，所以这个故事也非常的普通对吧?

如果说《FIFA》和《职业进化足球》这两个游戏是"真实系"足球游戏的话，那么《闪电十一人》可就是"超级系"足球游戏作品。二次元的题材搭配上超出你想象的射门方式，本作可不仅仅只有球迷喜欢。而从游戏类型来说，本作也不是一款正儿八经的体育游戏(即便是体育游戏也不正经好吧)，而是一款角色扮演游戏，成长要素以及剧情在是这个系列的核心要素。

作为 Level-5 最著名的 IP，《闪电十一人》也不仅仅只是游戏那么简单。它出过动画、卖过漫画、做过周边，至于网游或者手游这种衍生作品那更是不能少。其(曾经)火爆的程度不说像游戏中一样征服宇宙，但至少在日本市场是大受好评的。



《FIFA 街头足球》系列

文 三日月

尽管有必杀技以及是街头足球，但这款游戏依然可以算是进入正题后比较正经的足球游戏了。"《FIFA 街头足球》系列"是"《FIFA》系列"演变成今时今日的"抽卡"游戏前时的画风不太一样的兄弟。EA Sports BIG 开发并制作了系列的前三作，和《FIFA 街头足球》类似，这个组的其他游戏都是一些风格比较夸张的体育类游戏，除了滑雪游戏"《SSX》系列"，《NFL 街头橄榄球》以及《NBA 街头篮球》系列同样出自他们之手。


■《FIFA 街头足球 3》的画风是系列最卡通和夸张的一作。

和正儿八经 22 人踢球的"《FIFA》系列"相比，《FIFA 街头足球》的球场更小，每队也只有三个球员(不包括守门员)。团队协作和战术在这里的意义不大，华丽炫酷的花式运球和过人才是真理。玩家只需要按键或者摇杆就可以使出很多只能在街球集锦里才能看到的炫丽招式玩弄对手，而且这种技巧不光是好看而已。通过使出不同的花式运球可以快速积累必杀槽，必杀槽满了自然就是威力和演出感都满分的"猛虎射球"。

这个系列无论对于"真球迷"还是"伪球迷"的吸引力都非常大，毕竟每队球员有限，能被游戏选上的自然是国家队中的精英分子，真球迷自然有爽到，伪球迷也能通过辨认出知名球员和游戏本身简单的操作中获得乐趣。因此这个系列的媒体评价虽然一直在及格线上徘徊，但依然获得了不错的销量。

然而就和很多 EA 的工作室一样，EA Sports BIG 毫无征兆地在 2008 年被关闭，《FIFA 街头足球 3》成为了这个工作室的绝唱。继承它的是新工作室 EA Sports Freestyle，而这个系列则交还给了 EA Sports 并在 2012 年推出了系列的"重启作"，然而夸张的过人和必杀槽都消失不见，与其说这个游戏是《FIFA 街头足球》，倒不如说是《FIFA 三人足球赛》，这一作的媒体评价和玩家评价自然非常低，系列就此消失在玩家的视野当中。

至于 EA Sports Freestyle 最后怎么样了？那还用说吗，EA，你懂的。

《热血足球》系列

文 Endless(阳光成员)

说了前面三个用必杀技来踢球的之后，终于到了著名的"《热血足球》系列"了，这系列中影响最大的，无疑是 FC 版，这个打着足球旗号的格斗游戏完全刷新了玩家们对足球游戏的认知，用现在的话来说就是——原来足球还能这么踢的吗?

在这个胡乱来到一定境界的游戏里，可以和队友叠罗汉运球，可以用门将一路杀进敌方禁区，也可以一记飞铲送对手三人下场，甚至可以大力抽射把敌方门将送出大气圈。在如此多的可能性中，还有着更大的惊喜：这款 FC 游戏竟然还有完整的天气互动系统：下雨天球场会变成沼泽地，球员站太久会陷进去；打雷天站在水里会被雷劈；刮风天不躲开龙卷风可能会被风吹走……如今 3A 大作纷纷拿出来当卖点的天气系统，然而早在 20 年前，天气系统就已经被一款足球(格斗)游戏做成了花边乐趣。


▲暴力玩法、天气系统，这款诞生在 FC 平台的足球游戏绝对是有特点、有个性。

得益于千奇百怪的大招和让人乐不可支的击打动画，这款游戏让不少玩家玩了很长一段时间，甚至一定程度上影响了玩家对于足球游戏的认知，这也导致了像我一样的玩家直到在《职业进化足球》里因为背后铲人让罗纳尔多开场三分钟吃了红牌才知道，原来足球的规则不是"只要进球，做什么都可以"。但这丝毫不影响玩家们对《热血足球》的喜爱，二十年后，我们还是想给它点赞。

超级足球接力大战

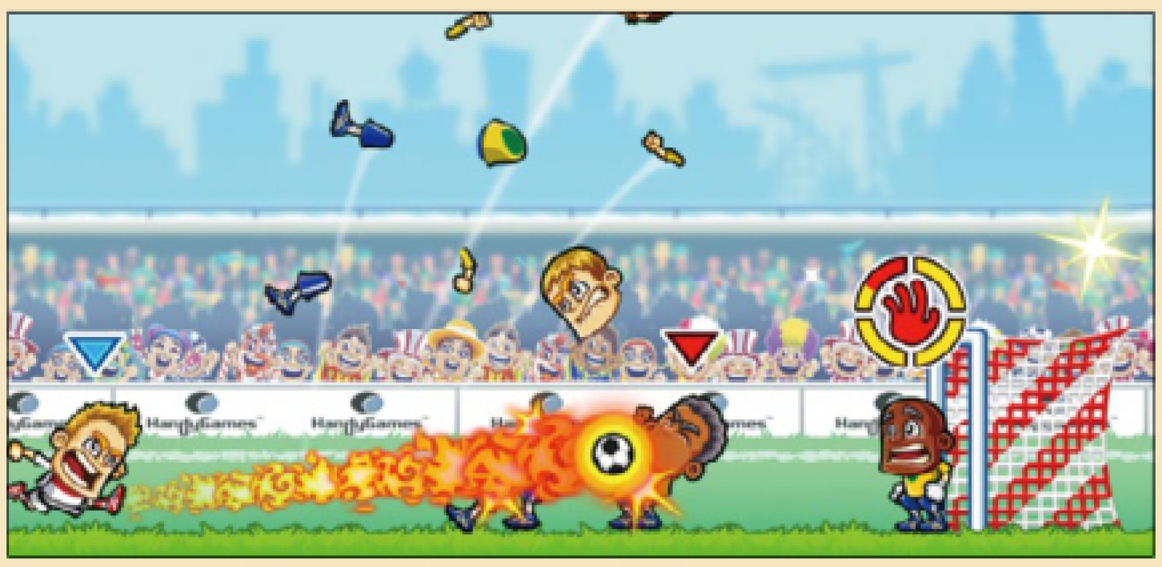
文 马修

这款游戏的原名是"Super Party Sports: Football"，虽然名字里有"Party"，但实际上并没有什么聚会要素。这款登陆 Xbox One 和 iOS 的游戏于 2014 年推出，很明显在赶 2014 世界杯的热点。当然，各位从游戏画面上也能看出来，这种画风显然不是走正常的赛事路线，但也不是大多数手游搞的抽卡玩法，类型是：解谜。游戏的玩法就是，从世界强队里选择一支队伍，然后操作球员去进行足球接力解谜——这种画风虽说不用要求画面，但只换队服、发型和肤色的球员造型区别还是有点敷衍。

而具体的操作，就是在最短的时间内设好进攻路线，以合适的力度将球踢出去，完成收获金币、干掉对方球员并传给下一名队友，这么一个传一个地接力，最终把球射进对方的球门。虽然语言描述像是球场加上金币，但事实上本作的 2D 画面下，大多数时候想绕过对方球员是没可能的，你要么让你的球员用球把他们干掉，要么被反过来消灭，总之是超级不和谐的你死我活之战，而被干掉的球员不仅被踢飞，还会碎得只剩一颗人头，连最后的守门员也不能幸免。

因为不是正常的足球场地，所以游戏中有时会出现在角落的对方球员，只要对方还有球员在场，那么对方守门员便斗志昂扬几乎可以拦下各种射门，所以把对方的全部球员干掉，也是胜利的重要保证。

虽然我们以这款纯暴力类的足球游戏给这部分做了结尾，但必杀足球和暴力足球远不止这些，在后文的类型中，大家也会看到诸多这些欢乐的玩法。


◀火焰必杀、被轰飞的敌方球员的肢体和头，这款特殊的满天飞的足球游戏算是把"暴力"给玩到极致了。

非常规球员

这部分我们要说的非常规，主要是在球员本身上，这里的球员包括了狗、刺猬、马力欧、怪物、汽车、机器人等等。虽然球员是都这样了，不过有些游戏还是比前面那些人类球员们的比赛讲规则一些。

迪士尼体育 足球

文 马修

这个以迪士尼人气角色为卖点的体育系列，从2002年到2003年，共推出以篮球、橄榄球、滑雪等6项运动为主题的6款作品，里面也包括足球。

虽然标题是“迪士尼”，但事实上，登场的角色主要以《米老鼠和唐老鸭》为主，米奇、唐纳德、米妮、高飞等都有登场，这些知名角色分别以队长身分带队出战。队伍总共有11支，其中除了米奇为队长，米妮、黛丝、唐纳德和高飞组成的米奇全明星队，以及坏彼得、大坏狼和莫蒂默组成的坏彼得全明星队，还有辉儿、杜儿、路儿三只小鸭的特殊队伍，其余的都是一个有名的队长，带着大众脸队员出战。比如超级巨星队是米奇带着一群猫，而蒸气压路机队则是坏彼得带着一群猪（真正的猪队友……）

值得一提的是，这款球员非常特殊的5人制足球游戏，虽然是快节奏，但并不纵容犯规，即便如此，抢球时依然会时不时来个翘翘或倒地一个——当然，比起那些“热血”类的足球游戏，本作得算是相当规矩而且文明了。



当时整个“《迪士尼体育》系列”都同时推出了NGC版和GBA版，本作也不例外，其中NGC版非常侧重比赛氛围，像开场仪式、解说等等都一应俱全。而GBA版虽然做了简化，但在小小的屏幕上，也将最精彩的足球对抗部分完整保留。

《马力欧足球》系列

文 马修

《马力欧足球》顾名思义就是用“《马力欧》系列”的知名角色们所制作的足球游戏，有《超级马力欧足球》和《马力欧足球 激情四射》两款作品，分别登陆在NGC和Wii，所登场的角色们则都是我们熟悉的马力欧、路易、桃花公主、瓦力欧、森喜刚等角色，也是5人制对战，也和迪士尼的那款一样选用明星做队长、再选大众脸球员的组队模式，不同的是本作的杯赛很丰富（蘑菇杯、星星杯、库巴杯等），而大众脸球员则可以自己从蟾蜍、锤子兄弟等球员中选择队员类型。具体到游戏，可比迪士尼的暴力多了，就说一点：本作和“《马力欧赛车》系列”一样，有龟壳、香蕉皮、无敌星等道具。大家可以想象下足球场上龟壳、炸弹横飞，或者某个球员吃了无敌星一路无敌……

本作的NGC版推出后就颇受好评，毕竟《马力欧》明星、道具规则、足球游戏这些都是卖点。而续作《激情四射》，则将可选用角色、普通球员类型、比赛场地都进一步扩充，而且为每名角色配备了专有的音乐，普通球员也有了必杀技“超级射击”，比赛就更燃更暴力了……



▲《马力欧足球 激情四射》，可以说是暴力到夸张了。

“《马力欧&索尼克奥运会》系列”足球项目

文 马修

虽然是“《马力欧&索尼克奥运会》系列”下的一个运动项目，但这里的足球游戏仍然颇值得一提，比如：登场明星相比“《马力欧足球》系列”增加了来自“《索尼克》系列”的角色们。“《马力欧&索尼克奥运会》系列”目前已推出《北京奥运会》、《伦敦奥运会》和《里约奥运会》三作，足球项目是在《伦敦奥运会》中加入，也是采用5人制，不过都是在登场的两款游戏中选择球员进行比赛，既然打着奥运会的旗号，自然也不会像《马力欧足球》那么任性，游戏依然有比较严谨的犯规判定，不能肆无忌惮地去拼抢。该作在Wii和3DS平台都有推出，不过3DS版的运动项目都被缩成了迷你游戏，其中足球游戏尤其变成了点球游戏。

而到《里约奥运会》的足球游戏，Wii U版依然和前作一样，选用两大系列的角色组队进行足球比赛；而3DS版大概是因为前作的迷你游戏方式口碑不佳，这一作也改成了完全版，不过和《迪士尼体育 足球》一样，改为了一个明星角色做队长带大众脸参赛的形式，比如马力欧带着一帮蘑菇头。而这一作也加入了类似超必杀的系统，当然这种大力踢球的方式是不算犯规的。



风来西林·怪物篇 热斗足球

文 马修



▶没完全没有手脚的球员……话说日常的训练效果与球员们的状态也是有关的。

本作是“《风来之西林》系列”的外传作品，和原作著名的Rougelike类型完全无关，也不是像《DQM》那样带着怪兽去冒险，而是将来自《西林》系列的怪物们组成足球队，去参加联赛获取奖金，并进行球员购买、挖角、球员训练等日常的俱乐部运作，所以本作从玩法上看，更像是《西林》怪物版的《足球经理》。而这其中，发掘潜力球员、并将其训练成强大的球员，这一部分就有了收集和育成的乐趣。

不过这些怪物有个问题：相比前面的迪士尼明星、任天堂明星们的球员，这些怪物不少是没有胳膊甚至连腿脚都没有的，不过不打紧，你照例可以在比赛中操作它们进行带球、断球、射门等各种操作，至于手球……多虑了，这款游戏的足球是非常典型的“热血”式，很多时候都可以把对方球员作为目标而非球门：火烧、雷劈、炮轰……攻击方式多种多样，甚至射门都可以先把对方后卫和门将都给干掉再进行补射。而战斗中还有必杀技以及双倍得分等夸张道具，甚至可以踢进一球加7分。可以说真的是怎么爽怎么来，而惟一约束的，也就只有球员的体力了，至于规则什么的，不存在的。



火箭联盟

文 Vide007（阳光成员）

《火箭联盟》是一款将“火箭”（不是传统意义上的那种火箭）和足球运动结合起来的游戏。本作是《超音速特技火箭战车》的正统续作（虽然并不怎么出名），而《火箭联盟》的火箭机车和球类结合的玩法正是继承于前作。

从《火箭联盟》的命名来看，可能会搞不明白这游戏要怎么玩。本作会在充满角斗士般的竞争气氛的未来竞技场中，感受火箭机车冲撞下的火花四溅。足球，不存在的，玩家们竞相追逐的是一个高弹性的撞击球，简单的说，就是开着赛车踢足球，而游戏的得分模式又与足球这项运动非常类似，这才产生了让人激动的情绪，以及速度、冲撞与力量结合的游戏体验。

游戏的亮点当然就是这种充满了力量感的火箭机车，转向灵活，操作简便，玩家只需要掌握油门、加速、跳跃就够了，机车翻滚，制动以及加速所产生的烟尘证明了本作强大的物理引擎（粒子效果非常出色）。本作最大的乐趣则是它的多人部分，火箭机车不够帅不要紧，驾驶技术不够好不要紧，不懂足球——那就不懂吧，只要你能和队友合力将球送入对方球门就赢了，绝佳的防守，精彩的配合 ... 呵呵，只要球不进自家球门就是胜利！

本作最多支持 4V4 比赛，4V4 中，外形各异的赛车会在短短五分钟里围绕着高弹性球进行无数的争抢、撞击、跳跃，直到哨声吹响，分出胜负。此外，本作还推出了更多种的玩法，以及不同风格的火箭机车。



机器人足球

文 马修

SNK 虽然在人们的印象中是格斗游戏专业户，其实也出了很多足球游戏，里面既有《得分王》这种比较正统的（然则第二代才加入犯规设定），也有这里说的《机器人足球》这种比较另类的。该游戏的原名是“Soccer Brawl”，字面意思就是足球斗殴——游戏中当然不是足球流氓打架，而是球员们在球场上以非常暴力的方式来踢球，毕竟是机器人，不像人类的血肉之躯怕这怕那，就算被轰到宕机大不了返厂大修。而且不仅可以随便攻击对方球员，甚至连越位的规则都没有，可以说尽情踢。比赛中球会被踢得拖着残影飞出，而这种球即使守门员接住也会有很特别的动作，而且可以使用很暴力的大招，甚至时不时会在踢球中看到一两个球员冒着烟躺在地上奄奄一息……就游戏的表现来说，可谓是力度感打击感十足。

游戏依然以国家队为单位，采用 7 人制，比赛时间则视主机版本而有区别，其中街机（MVS）版是 2 分半一场，节奏非常快，而家用机（AES）版有 15、30、45、90 分钟的选择，但这又并非是实际时间。因为场地周围还有墙壁，因此即使出界也会弹回来，其中家用机版会罚界外球，而街机版直接继续踢。由于街机版中的球门后出界区域还在，所以球门球和角球算是街机版里为数不多残存的足球规则。

顺便说下，本作的日版中，球员被设定为机器人，这也是该作比较文明的译名“机器人足球”的由来，而美版的设定中则是仿生人和人造人——当然，游戏中的长相都是一样的。



▲日版是机器人，美版是仿生人，总之都是很特别的球员。

另类玩法

最后我们来说一些特别另类的足球玩法，这里有的是游戏本身玩法过于特别，有些是类型近乎独一无二，有的则包含在非足球类游戏中而被融入了原作的诸多特色，来看看是哪些。

PSV AR 卡足球

文 马修

主机上的足球游戏很多，而最早使用 AR 技术的足球游戏，则是 2012 年 2 月美服上架的三款 PSV AR 体育游戏之一的足球游戏——没错，在对足球并没多大热情的美国的美服，出现了最早的 AR 足球游戏。

虽然 PSV 的机能还算可以，但这款免费的 AR 足球游戏显然不会像那些大品牌的游戏给做个震撼的片头，甚至球员都像棋子一样有个底座，动画中的移动方式也因为这个底座而像蛤蟆一样搞笑地跳，而非正常的走和跑。虽然画面和动作都不怎么样，但是游戏的音乐和音效都相当不错，能够帮助玩家进入到游戏中。





因为是免费游戏，所以实际游戏画面就不用指望了，用 AR 卡来建造好球场后，会发现草坪还是没有，而观众席上的观众也都是纸片贴图。至于游戏的类型，并不是那种真正的足球游戏，而是战棋游戏，通过每回合的 4 个行动点数，用触摸操作来操控球员，行动点用了后就是对方行动——所以现在可以理解球员为什么是棋子了，作为棋子能蛤蟆跳已经不错了。尽管游戏设计了联机对战模式、杯赛模式，以及 50 个国家队以及主客场服装，但这些都拯救不了该游戏的低耐玩性，甚至球员都长得一样。总的来说，似乎是被有限的预算和完全免费机制给耽误了的不错的创意想法。

高圆寺女子足球

文 北山杉



▶实际游戏画面

场上的队员做出什么行动，更多则是体现在一些奇怪的地方，比如开赛前与对手交谈时需要在正确的时机插入吐槽之类的……（这蝴蝶效应有点牛）

所以你要说《高圆寺女子足球》这款作品算是足球游戏吧，这话也没错，因为它的确有许多足球元素，训练、比赛、关心（pao）球员（niu）该有的全都有，但这少得可怜的游戏性却又无时无刻都在让你想要推翻这个看法。不仅如此，即使将本作当作一个纯文字冒险游戏来看也是不及格的，本作不但 CG 少得可怜（虽然有的质量还不错），角色的立绘也不够丰富，可攻略角色虽多，但剧本极为平淡，你很难想象在 PS2 时代还会有如此简陋的 Galgame 在市场上出售，大概惟一的亮点就是作为一款主机游戏，杀必死服务倒是做得蛮到位的（没错功夫少女说的就是你），或许销量的大部分都来自于此吧。（笑）

这不是足球游戏！这不是足球游戏！这不是足球游戏！重要的事情说三遍！

没错，虽然顶着个“女子足球”的名头，但你不要指望着在这款游戏中带领美少女们夺得世界杯冠军，现实的情况是——你在比赛中连自由换人都做不到，更别提设计阵型和战术了。相比同样在比赛部分采用了动画 + 文字的形式来描述比赛的“《天使之翼》系列”，本作的比赛部分则做得相当敷衍。在比赛的过程中，玩家无法控制选手在场上的移动，只有在控球球员与防守球员面对面时才能做出一些诸如传球、射门之类的选择，此外，在某些情况下还能使用角色特有的必杀技。看到这里想必有许多人会产生“这游戏好像还能玩”的错觉——但请注意，这些选项其实并不会对比赛的输赢产生多大的影响，甚至在不断地 S/L 中你会发现在很多时候左右一场比赛胜负的关键并不在于



《守望先锋》- 卢西奥足球

文 稀饭

众所周知，《守望先锋》是款吸屁——不对，是打枪游戏，硬要说和体育运动有什么关系，也只能往电子竞技的方向扯才对。但实际上这款作品还真的短暂地推出过和体育运用有关的内容，那就是“卢西奥足球”模式（Lúcioball）。这个模式的玩法其实会让玩过《火箭联盟》的玩家有很严重的既视感，因为赛场的美术风格和比赛的玩法都和这款开车踢球的游戏有点像，玩家全部都只能使用游戏当中的巴西籍英雄卢西奥，但不能使用他的武器主要攻击方式，只能使用带有吹飞效果的副攻击和加速音乐的强音效果（效果为短时间内提高他的移动速度），而他的必杀技“音障”则被魔改成了能够直接把足球吸到身边，六位玩家就需要使用这个特殊的技能配置在球场上进行 3V3 的比赛。

其实这个模式是为了庆祝里约奥运会举行而推出的，所以只是短期存在于游戏当中，设计上也算不得很走心，但玩起来还算挺欢乐，也有一些讲究策略的地方。只是这个不怎么走心的模式有个很悲剧的 BUG，原本玩家只能够选卢西奥，有时候却会错选到其他游戏角色，而这些角色并没有像卢西奥一样关闭了伤害判定，所以除了打球，他们还可以打人！正如最完美的潜行是杀掉所有目击者，最完美的足球比赛，自然就是把对面球员都杀光然后直接射爆空门啦！（笑）



▲“卢西奥足球”模式的实际游戏画面，当然玩家是用第一人称在玩，在足球游戏里用这种视角的作品可不多见。

《精灵宝可梦》- 超级特别训练

文 马修

又是一个来自游戏中的足球模式，这个模式表面上看只是射门，但实际上玩起来更像是使用足球的射击对战。游戏中，你的对手只有一个——巨大的气球机器宝可梦，期间对方的机器宝可梦身上会有多个白色球门，被足球击中球门便消失，当一轮白色球门全部被射掉后，就会出现红色球门，这种球门虽然更结实，但得分也更高，所以在红色球门出现前提前蓄力或者高速连击，也是取胜的关键。当然对方也不是像点球射门那样被动地等着你射门，不仅会带着它的球门带出球门移动，还会进行反击，而且有的反击相当难躲。而且这些对手的强度也不一，初期的都是初期形态宝可梦的机器人，而到后期，则都是超级进化形态更加巨大夸张的机器人，能力也更强。

这个非常另类奇特的射门游戏（或者说足球射击游戏），在游戏中赚取基础点数和珍贵道具，这也是“《宝可梦》系列”被玩家们说了几个世代的隐藏能力之一的基础点数（之前叫努力值），终于被官方承认了，而且以这种比较方便而有趣的方式做出来。虽然对于纯粹的对战玩家有更高的效率，但这种游戏本身也的确别有乐趣。尤其是 BGM，颇有《机战》的感觉。



非常规足球游戏就说到这里了，到大家看到这篇特企时，这一届的世界杯也该进行到大半了，虽然笔者不知道接下来在淘汰赛还会有多少惊喜和冷门，但还是希望诸如我们特企里那些“热血足球”式的踢法少一些，这些还是留在游戏里为好。至于原本打算套路式地祝某个国家队早日进入世界杯……想了想，还是把更多的祝福留给各位朋友们看球愉快、游戏愉快、生活愉快、工作愉快、学习愉快吧。



玩由心生 GAME ♥ PSYCH



近段时间，各种偶像育成类综艺节目大火，对偶像崇拜之类的话题再次被提及。事实上，由于日本 AKB48 及其产业的兴起，育成类偶像已然成为不可忽视的一股新兴力量。而在二次元和游戏圈里，虚拟偶像则成为了不少人的崇拜对象。有人不解，这种不真实的偶像怎么就会受到那么多人的崇拜呢？本期“玩由心生”，我们就来谈谈这个问题。

美编 雷普利 插画绘制 西达cida

第9问：我们为什么会喜欢虚拟偶像？ QUESTION NINE

偶像

玩由心生 GAME ♥ PSYCH

假设你是一位曾经获得过奥斯卡奖提名的好莱坞著名导演，在你正在制作的最新电影中，女主角的演员因为自身原因放弃了出演的机会。在这么一种情况下，无法找到更适合演员的你会采取怎样一种途径来度过这次的难关？

电影《西蒙妮》（S1m0ne）里这位名叫维克多的导演所采用的方法为——使用高度逼真的三维动画来创造一位虚拟的女主角。由于程序的名称叫作“虚拟一号”，因此维克多导演便用其英文缩写“西蒙妮（S1m0ne）”来给这位虚拟人物命名。出乎不少人的预料，电影一经上映便取得了巨大成功，而西蒙妮更是成为了无数人的偶像，她的完美让无数人为之疯狂。但这些疯狂的粉丝却不曾知道西蒙妮真正的身分……



早在 2002 的这部电影中，虚拟偶像就已经成为了被探讨的话题。但那时的人们也许未曾想到，电影中的虚拟偶像仅仅在几年之后便成为了现实，而其火热程度更是超越了电影中的西蒙妮。以至于到了如今，虚拟偶像似乎已经成为了一件再平常不过的事情。

从 2007 年诞生至今，走过了 11 个年头的初音未来和她的家族成员已然成为整个二次元范畴里最具知名度的虚拟偶像。世界上第一个使用全息投影技术举办演唱会、战胜日本女星成为年历冠军、对虚拟偶像文化和合成音乐的巨大影响、

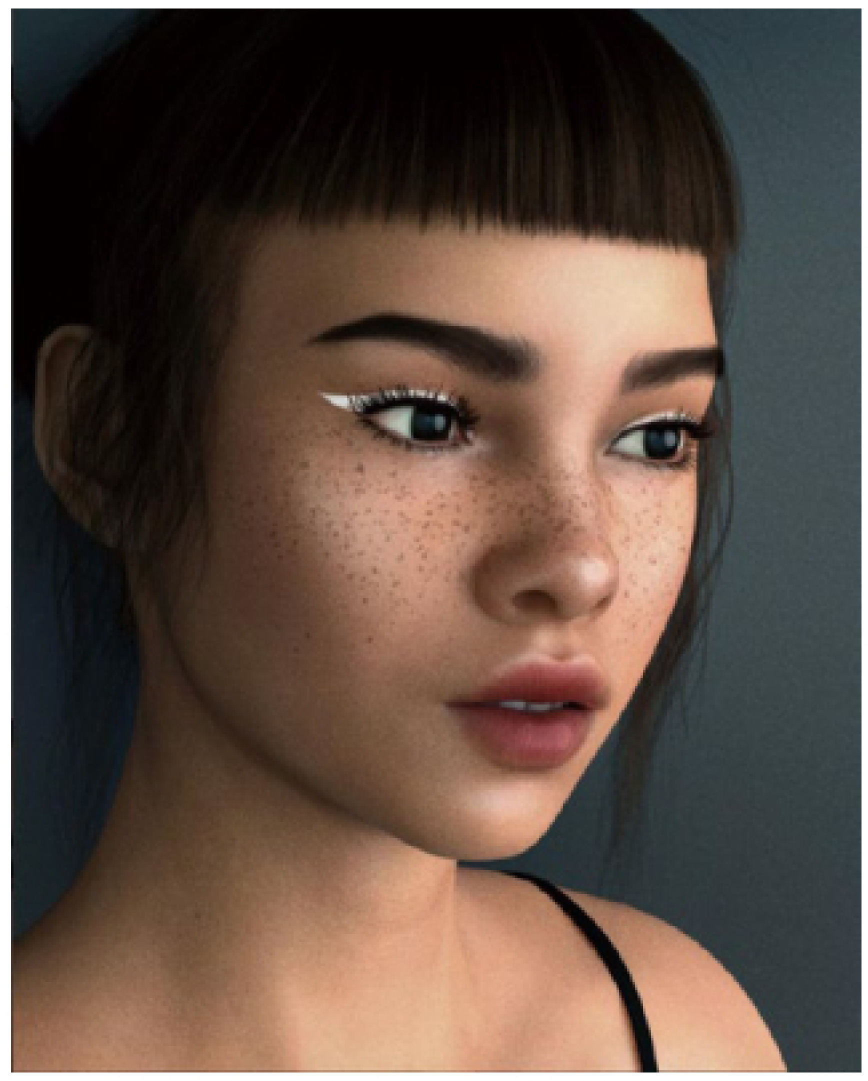


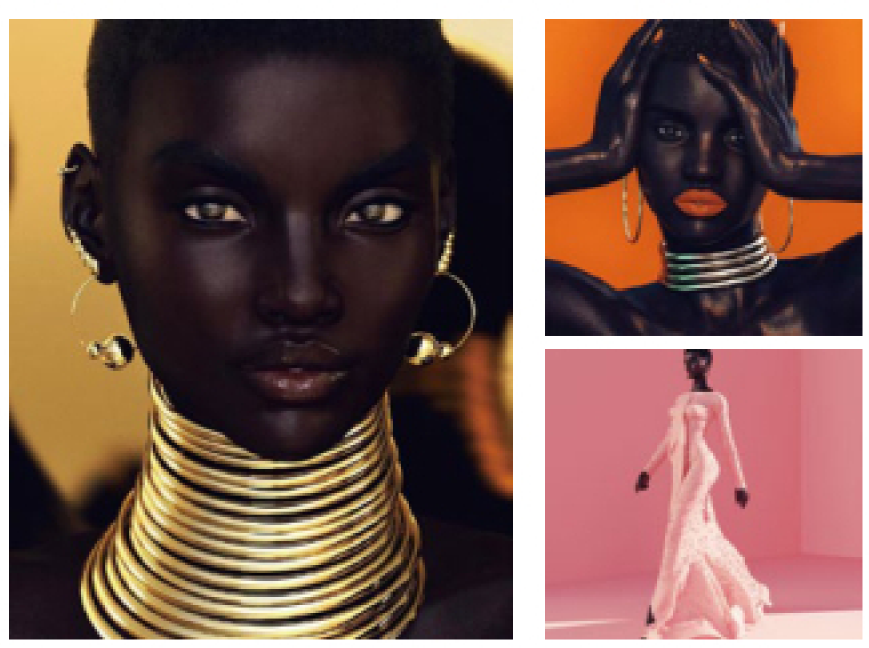
数十亿的产业价值，初音未来所创造的价值以及对整个文化产业的影响可以说是前无古人的。

事实上，虚拟偶像这类虚拟人物并非只在二次元圈里大红大紫，在娱乐甚至时尚界中，虚拟人物也逐渐被人们所关注。

Shudu Gram

细腻而均匀的黑色皮肤、火辣而高挑的身材，搭配上一对极其传神的眼睛。“出道”不足一年的超模 Shudu Gram 凭借其独特的神秘气质迅速得到大众和时尚界的关注。与不少时尚平台有过合作的 Shudu 被网友们评价为“美得好像是电脑合成的 CG 图片一样”。事实上，她确实就是一位英国小哥通过电脑制作出来的虚拟人物。这位英国小哥名为 Cameron-James Wilson，作为专职摄影师的他从小就喜欢画画，并对画女人格外的着迷。Shudu 这位超模正是他所想要的所有优点的集合。Wilson 在 Shudu 的 Instagram 账号上介绍道：“Shudu Gram，世界上第一个数字超模”。





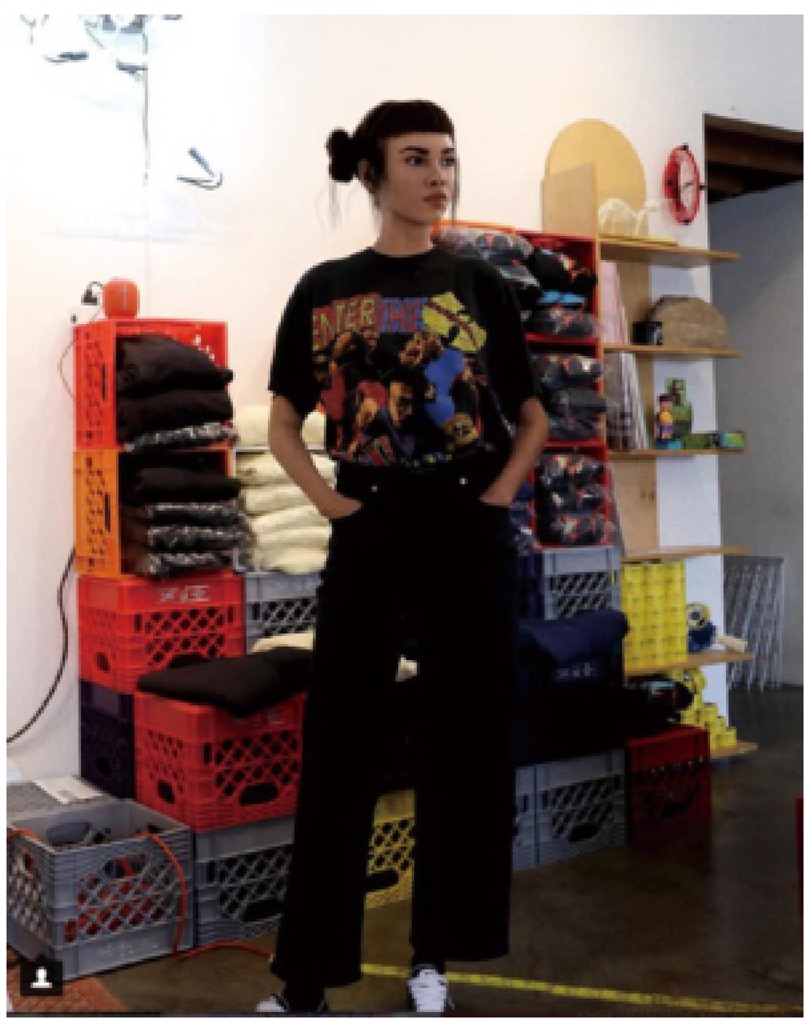
Miquela Sousa

在虚拟逐渐进入真实的这个时代，出现一名虚拟网红并不稀罕。但如果这位虚拟网红过于真实，以至于一开始没有人怀疑她的真实性，直到之后才知道她是虚拟人物时，人们的反应会如何呢？ Miquela Sousa 这位在 Instagram 上红极一时的虚拟博主，便为我们呈现了这样一个故事。起初，Miquela Sousa 在账号上频繁地晒出自己在洛杉矶的生活——上下班、逛夜总会、去艺术馆、与他人合影，就像是一位普通的模特一样过着属于她的平凡生活。直到某一天突然出现了质疑 Miquela Sousa 是否是真人的声音后，网友们便开始指出这些照片中各种不够合理的地方，以及无休止的争论。质疑者从皮肤到装饰等各种细节上进行分析，而相信者则希

TIPS 相同出身的洛天依可以说是中国版的初音未来。

望 Miquela Sousa 能通过一次直播来证明自己的清白。这件事情的广泛讨论引起了媒体的关注，在媒体的努力之后，Miquela Sousa 真相大白——她确实是一位虚拟人物。尘埃落定之后，网友们对 Miquela Sousa 的热情大降，甚至还有人感到了厌恶和恐怖，这种关于虚拟人物的恐怖谷理论再一次被相关人员所重视并研究。而关于虚拟人物是否该事先告诉大众自己真实身分的讨论更是经久不衰。





崇拜

人工智能的火热让人们再一次讨论起了“人工智能会取代人类吗”这一永恒的话题。对于人类拥有智慧的高自尊让我们对非人产物拥有智慧这件事变得敏感，但未曾察觉的是，这些非人产物已经在部分情感上取代人类，似乎这种情感的取代更容易让人接受。而虚拟偶像也因此正成为不少人崇拜的对象，这种对虚拟人物的崇拜又是一种怎样的心理呢？

如果只是单纯的谈及崇拜，其实自古以来人类就一直拥有。在科学还不够发达的过去，人类崇拜自然和鬼神。人们将自然现象归结于某些神秘的力量，并通过崇拜和祈祷来获得外部和内部的安定。但无论如何祈祷，人终究会有一死，对于死的恐惧以及对已死之人的想念，让人类学会了崇拜鬼神，以此来寄托思念并保证生活的平衡。从这里我们其实就已经能够看出，崇拜诞生于一种不平衡，并满足于心理上的需求。

当科学进一步发展，自然和鬼神不再神秘，人们的崇拜也就开始发生了转移，对于他人的崇拜特别是偶像崇拜在青少年中成为了普遍现象。这种对人的崇拜其实也诞生于一种不平衡，并满足心理上的需求。偶像崇拜的不平衡来源于崇拜者自身现实和理想的差距，当两者差距太大无法得到需求时便需要一些东西来进行填补和满足，而偶像的出现正好弥补了崇拜者的理想、欲望、遗憾等等。这种心理需求上的满足自然也就带来了对偶像的崇拜。还有理论认为，对于偶像的崇拜能够让崇拜者单向地去传达感情，这种单向传递可以将个人浪漫或理想的幻想嫁接于偶像身上，从而使得精神需求得到满足。

在心理学中，对于“自我”的研究几度兴衰。为了解决“人是什么”这一根本问题，心理学各门派都提出了自己的理论和认识。随着个体自身的成长，自我意识逐渐出现，这种对于自身和自身周围世界的认识，是个体社会化的结果，也是人类特有的高级心理活动形式之一。在这之中，自我同一性是值得我们关注的一个概念。

自我同一性是指个体将自身动力、能力、信仰和历史进行组织，纳入一个连贯一致的自我形象中。青少年时期是个体第一次有意识地去探求和回答“我是谁”这一问题，自我同一性的发展在这一时期正是核心问题。自我同一性涉及到了个体对工作、价值观、意识形态等各方面的选择和决定，如果青少年无法将这些内容进行整合，或者没有能力去选择，那么便会出现角色混乱。

也正因为自我同一性和角色混乱带来的冲突，青少年会更多地将注意力放在自己理想中模样的偶像身上，注意力的投入自然便带来了崇拜这样一种心理状态。

虚拟

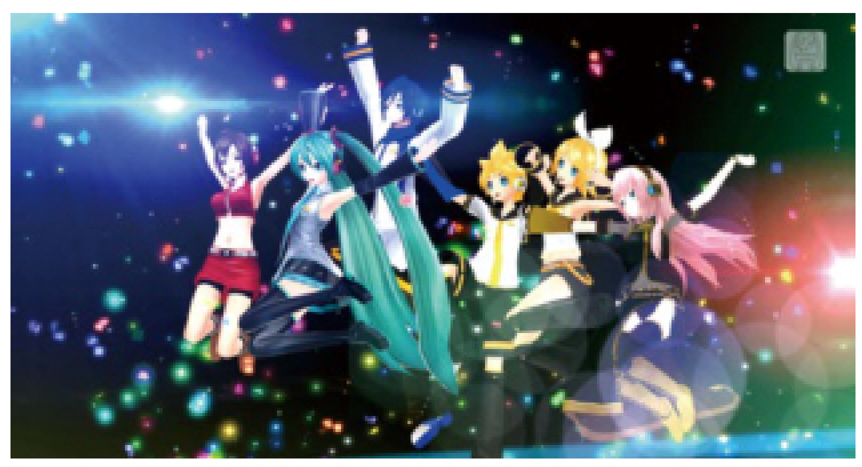
对于现实中人物的崇拜其实是再正常不过的一件事了，当差距出现并逐渐拉大，个体发现自己在某方面已经无法追上时，也就只剩下崇拜的事了。但令不少人感到不解的是，虚拟偶像，这种人为产物怎么就成为了大众崇拜的对象呢？

如今这个时代，在真实中去寻求虚拟并非是件难事，甚至人们开始在虚拟中去寻求真实。崇拜这件事情，其本质就是一种心理状态，不过是需要依托于客观存在的对象罢了。而这种崇拜的对象，它是自然、是神灵、是人类、是物体、或者是虚拟角色，这都不会影响崇拜这种心理的发生。这种心理状态对于自我来说就是一种真实！

从上文对崇拜的分析可以看出，一旦一件东西它具有某些满足自我同一性所需求的特征，那么崇拜就有可能发生。而虚拟偶像的诞生实质上就是被人为地赋予了这些人类的美好特征。大红大紫的初音未来其实正是如此。

初音未来的本体其实只是一款音源库软件。初音未来的形象、角色数据、歌曲、甚至舞蹈，都是由网友共同进行创作的。与其说是粉丝们崇拜偶像，不如说是在创造偶像。“16 岁”、“身高 158CM”、“双马尾”、“短裙长袜”、“歌声甜美”、“曲风多样”，这些值得人们崇拜的要素被创造者们融合到了一起，才使得初音未来这种“完美”的二次元偶像得以诞生。更重要的一点是，由于初音未来就是所有人愿望的集合，因此她不会有现实偶像会出现的各种负面新闻。由愿望本身而诞生的偶像，对于需求的满足和自我同一性的建立远超于现实中的偶像。而为了让虚拟偶像更加“完美”，初音未来还拥有了家族，诸如弱音、巡音等角色满足了粉丝们更多的不同需求。

这确实是一个碎片化的时代，不仅体现在信息的传递和摄取上，同时也体现在偶像上。人们开始习惯于以一种特征或者符号来判断自己对偶像的喜爱程度，而不是他们的事迹、作品、经历等这些具有连续属性的事物。这种需求，使得特征和符号堆积而成的虚拟偶像拥有了火热的温床，更使得偶像团体在娱乐圈中成为了主流。也许这种碎片化下产生的文化很难有所沉淀，但确实满足了这个时代快餐与急迫的精神需求。



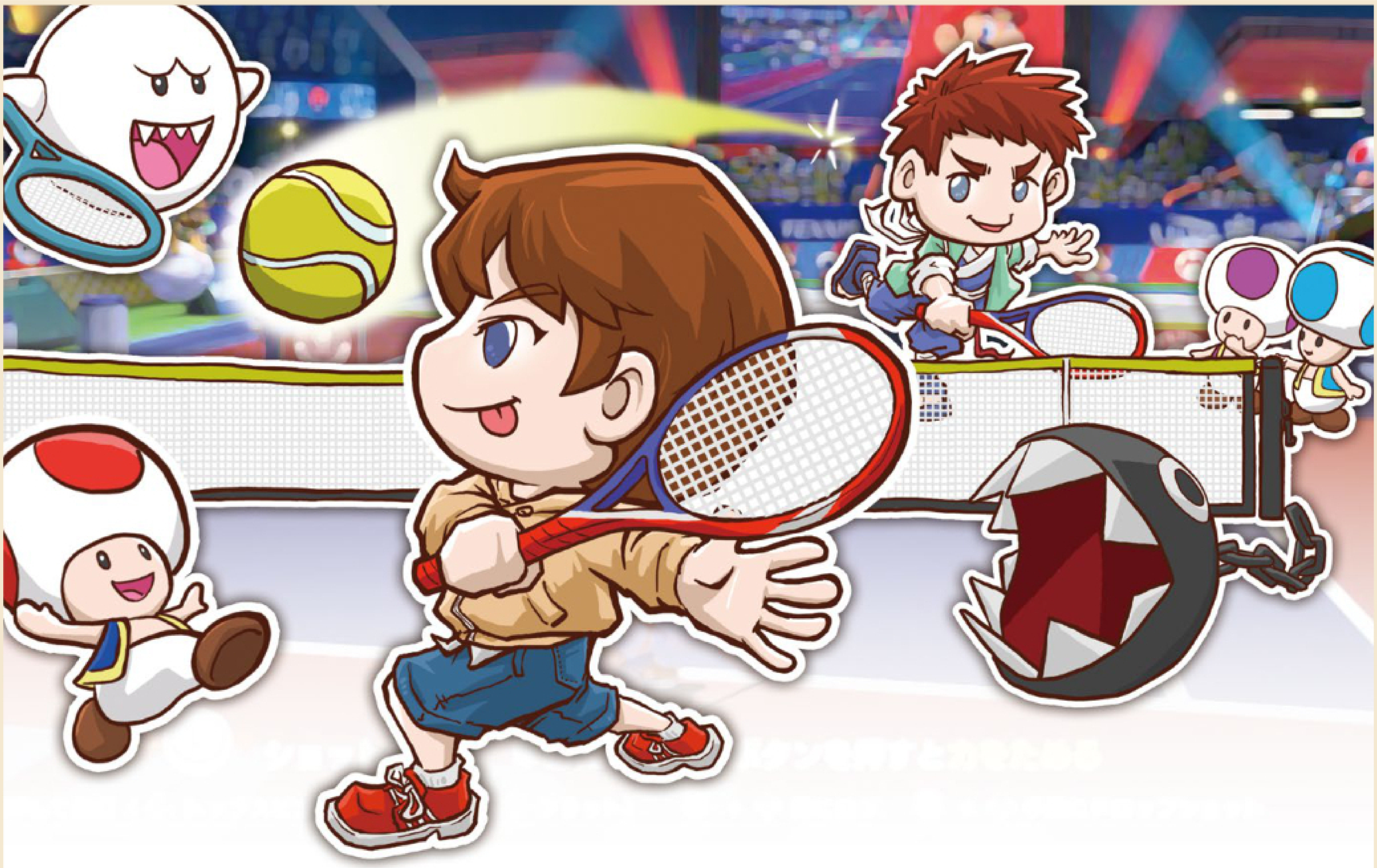
UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



画师：木仙

★2018年UCG改版后附带的《岁月拼盘》怀旧别册有幸受到了广大读者的认可，但受限于篇幅，很多内容不便于制作。七月暑假，编辑部将全力呈现一本彻彻底底的老游戏文化类专刊，包含众多经典作品回顾以及丰富的个性化专栏，让新老读者看个过瘾！第1期的主打内容是NEOGEO软硬件回顾，从街机筐体到最新的NEOGEOmini全面纵览，收录SNK旗下最知名的十余个经典系列详尽回顾，包括《拳皇》、《侍魂》、《月华剑士》、《合金弹头》、《饿狼传说》等。除此之外还有更多其他精彩内容，请大家留意封底的广告！

★世界杯如火如荼地进行中！尽管编辑部里的球迷不到1/4，不过由于本届世界杯时间合适，每天晚上10点11点的那一场球还是有很多人看的。由此带来的结果就是第二天上班的时候，前10分钟基本上就是老球迷向新球迷普及各种知识。当然老球迷也有走眼的时候，比如韩国队2比0力克德国队，就让一大帮老球迷无话可说，顺带也让新球迷明白了一个道理：足球是圆的！另外小编们是绝对不会去赌球的，因此各位不用担心某期杂志因为小编们集体上天台而延期。（笑）

★单从发售表来看，7月和8月的游戏有些偏少，这也给杂志内容的制作带来了一定压力。好在如今每个月PS+和XGP都有不少免费游戏推出，再加上独立游戏精品可谓层出不穷，因此只要你不是特别执着于大作，这两个月其实还是有很多好游戏可以玩的。这里顺便预告一下，今年的暑期特刊将是447期，内容已经策划了一大半，将和往年的暑期特刊有明显区别。当然各位如果有什么想看到的内容，或者是什么全新的点子，也欢迎以各种方式告诉我们。

编辑部游戏风向标

马力欧网球 ACE | 4 人

北山杉 苍穹 梦叶 果汁

我今天就要打烂你们的球拍！

——北山杉面对锦标赛各路大佬绝望地怒吼道。

尤库的小岛速递 | 3 人

稀饭 纱迦 余烬

每次看到被白球带着四处飞的瓢虫小哥的神情，我心中就响起了“生无可恋”这句话！

——稀饭严重怀疑这游戏里瓢虫小哥不是主角而是主角（那个白球）的挂件。

乐高 超人总动员 | 3 人

秋沙雨 稀饭 余烬

“你这是在玩 DC 的乐高游戏吗？”

——路过的纱迦看着秋沙雨自捏的蓝衣红披风乐高小人感到困惑。

空洞骑士 | 3 人

六等星 稀饭 水无月

不会摔死的平台动作游戏太友好了。

——然而六等星还是无数次死在尖刺陷阱上。

掠食 坠月 | 1 人

三日月

说好的胜利大脱出呢？

——三日月一心以为结局里玩家需要用到之前无数次循环得出的经验逃出真实的月球基地，结果大失所望。

Frostcedar：《秋之回忆》这个系列就这么莫名其妙地改名了，虽然官方说是因为商标权的问题不得不改名（搞得还推迟发售了中文版这么久），但志仓定的这个《告别回忆》的名字真的是让我难以接受，这么一个老牌 IP 就因为商标权拿不下来就被官方抹杀了真令人心碎。一想到之后我的周边将充满这个奇怪的名字，哎……还有一个问题，官方这么正式更名是不是意味着这个系列还有救，还有出 9 的可能？

北山杉：其实中文版推迟这么久也是 GW 和 5PB 没有料到的事情，不然也不可能早早就把发售日公布出来。这次事件涉及了许多国内的利益和历史遗留问题，而在商标权这件事上 5PB 的态度一直就比较强硬，毋宁说当年国内出《秋之回忆 2》的时候 KID 居然听从了国内代理商的建议没有改名也是一件神奇的事。至于“告别回忆”这个名字起得好不好就见仁见智了，但如果你把备选方案的其他名字（心雨回忆、雨色回忆、尘封回忆）放到一起比较，就会觉得“告别回忆”也不是那么不可接受了吧（笑）。

至于这个系列是否还会出续作，你玩过 8 就知道这作基本上已经把情怀渲染到极致了，真・ED 的名字叫做《没有不会停下的雨》，官方甚至还搞了个线下毕业式，邀请玩家和现场的 STF 一起毕业，简直就是各种暗示，所以我个人对此是不抱太大希望的。不过凡事没有绝对，只要这作销量和口碑超过预期，玩家呼声高涨，相信相泽こたろ这个 mo 粉也不会放过这个机会的。（笑）所以如果你我真的想让这个系列继续延续下去，之后出的中文版和相关的官方周边尽量都支持一下吧，万一梦想就成真了呢？

Dokuro：看到 UCG 即将推出怀旧游戏专门刊《怀旧玩家》，而且第一期的内容就有 SNK 及 NEOGEO 系列游戏机的内容，作为一个准 SNK 粉，特意带着 NGPC、NEOGEOX 等机器前来报到和支持，预祝《怀旧专辑》能让老玩友尽情怀旧。



苍穹：藏品的成色看上去真不错，赞一个！《怀旧玩家》第一辑围绕 NEOGEO 展开是因为正好赶上 NEOGEOmini 发售的契机，希望内容能让 SNK 粉感到满意。这本老游戏文化类专刊能否实现系列化，就得靠各位喜爱怀旧的读者们支持了。

Liara 是薛姐的：虽然 E3 已经过去快一个月了，关于 E3 上的很多报道和游戏情报网络上各个媒体也已经爆料得七七八八，但是我还是非常看好 UCG 的 E3 特刊。因为我知道每次 E3 特刊都会比网上的新闻更加详细，能提供更多的游戏情报，比如小编会讲一下网络上都没有的小黑屋演示，虽然只有文字，没有画面，但是已经足以让我“望梅止渴”了！而且还有小编们的 E3 游记也总是让我对加州风光心神向往！感谢 UCG 的各位小编给我带来更加精彩的 E3 特刊，也希望今年作为 UCG 创刊 20 周年能越来越好！我以后还是会照样买爆的！

三日月：这次 E3 最引人瞩目的小黑屋演示无疑是《赛博朋克 2077》，这次 E3 特刊上的前线也一改以往风格，更加类似于流程攻略。毕竟从游戏来讲，本作既没有公布玩法相关的详细情报，也没有实机影像，还是比较神秘的。

杀生丸：我自己非常喜欢《全金属狂潮》这部动画，因此想在即将到来的暑假特刊上看到《全金属狂潮》的游戏介绍，想看看这个游戏到底是怎样的。

水无月：本期 UCG445 上就有《全金属狂潮 谁与争锋》的编辑非常荐，这位读者要是对本作感兴趣的话推荐阅读了解一下哦。

技师：我在某站上看 E3 试玩视频的时候，特别关注了一下我喜欢的“打男 2”（《杀手 47 2》）。就 BETA 版上来看，感觉和第一季没太大区别，感觉像 DLC 还差不多。据 444 期上说有多人模式（黑人问号？）小编在 E3 现场有没有看到什么其他改进的地方 or 有什么好玩的见解？ and 超级想要《黑暗之魂》手办的！！！

三日月：非常遗憾的是，本作在 E3 上并没有更多的情报。从试玩的体验来看，和第一季的区别并不算很大，当然，玩家可以选择的暗杀方式的确是增加了不少。顺便一提，《杀手 47 2》，包括整个华纳的展台都给玩家一种非常敷衍的感觉，试玩的机器根本就没有几台……

Xiao Ma：我想问一下，E3 特刊第 36 页，《王国之心 III》的试玩报告中写道：“本作的试玩是本次 E3 中人气最高的一个，从排队人数来看大概也就仅次于任天堂的《任天堂明星大乱斗特别版》”。既然是人气最高，为什么排队人数还不是最多的？

纱迦：展会上一个游戏的试玩排队人数是衡量其人气的一大标准，但不是唯一标准。因为排队人数与很多因素有关，包括展台面积、试玩机数量、试玩版时长、有无嘉宾、赠品质量等等。因此排队人数最多，并不代表其人气就是最高，反之亦然。《王国之心 Ⅲ》在本届 E3 上确实大放异彩，是众多国外游戏网站都公认的话题性第一的游戏。玩家期待《王国之心 Ⅲ》已经超过十年，今年 E3 上才正式公布发售日，而且又公布了《冰雪奇缘》这样的超人气迪士尼世界，仔细一想拿到第一实属必然。游戏已定于明年 1 月 25 日发售，对于很多玩家来说这就是最好的春节礼物！

Dokuro：劲作收藏卡个人是非常喜欢的，不知道是何原因被取消了，非常希望杂志社能再次启动劲作卡项目。另外因为种种原因，个人没有总第 415 期附赠的塞尔达主题劲作卡——我也仅缺这一张卡。

纱迦：去年送了一年的劲作卡，可能是审美疲劳，大家纷纷表示没什么意思，于是就取消了。天天吃山珍海味都会腻，更别说小吃点心了。海报也是取消了一段时间，但最近大家又很怀念，于是上期 E3 特刊又恢复了一下，结果反响还不错。看来劲作收藏卡也是时候重出江湖了？

任天堂 66

时间：444 期 E3 特刊上市后第 4 天

地点：UCG 编辑部会议室

人物：UCG 全体编辑

事件：444 期杂志评刊会一次会议

收录66名参战斗士

本作一共收录了“《任天堂明星大乱斗》系列”至今为止登场过的全部角色，这个“全部”不仅包含历代作品的本体角色，同时也包含了后续 DLC 追加、甚至是被砍掉过的角色。

玩家最初只能选择 12 名任天堂元老级别的斗士角色开始游戏，他们分别是马力欧、路易吉、森喜刚、林克、萨姆斯、飞隼队长、奈斯、耀西、卡比、火狐、皮卡丘、胖丁。随着游戏进程的推进，玩家达成各种简单的解锁条件后便能入手新的角色，全角色一共有 66 名，单是收齐就是一项不小的工程。



老编：请大家翻到 444 期杂志的第 52 页。

（众人翻书的声音）

老编：左下角，标题上写着收录 66 名参战斗士，为什么图上的编号只到 65？

纱迦：我知道了，第 5 行有两个 13 号，桃花公主是 13，菊花公主是 13'，65+1 就是 66。

梦叶：不对啊，21 也有两个，马尔斯和露琪娜。

纱迦：呃，我也发现了，28 也有两个，彼特和黑暗彼特。

老编：那这么说的话应该是 68 个斗士？负责这篇文章的三味线，解释一下吧！

三味线：确实是 66 个呀，有中文官网的截图为证！



（众人登陆中文官网，看到显示的 66 字样，无语了。）

老编：这么说来，是官网的锅？

纱迦：我数了一下格子，发现是 64 个格子。明明编号到 65，又多了 3 个人，为什么格子反而只有 64 个？

余烬：因为有些人是共用一格呀，你看 33 ~ 35 的宝可梦训练家，还有51 ~ 53的Mii 斗士。

纱迦：那答案应该是 64、65 或 68 呀，这 66 是怎么来的？

三味线：中文官网上有行小字，说是 66 包含衍生斗士，宝可梦训练家算一位。

稀饭：等于说 3 个衍生斗士算 3 个角色，然后占一个格子的 3 个宝可梦训练家只算 1 个角色，但同样占一个格子的 3 个 Mii 斗士却算 3 个角色？好难懂。

余烬：应该就是这样了，每行 3 个角色，一共 21 行零 1 格，就是 21×3+1=64，加多两个 Mii 斗士，66。

纱迦：我的理解是，编号到 65，加 3 个衍生角色就是 68，然后 3 个宝可梦训练家只算 1 个角色减去 2，就是 66。

（众人作恍然大悟状）

稀饭：我感觉我的智商不足以游玩这个游戏！

绿帽侠：高考结束，我迎来了超长的假期，那么一定是要狂补游戏的。但是我玩了很长时间发现自己头很晕。小编们应该是经常长时间玩游戏的，请问各位是如何解决这件事的呢。

北山杉：首先羡慕有 3 个月假期的人 T.T，其次关于头晕的问题，其实就算是整天打游戏的编辑，游戏时间长了也会遇到。说到底就是大脑认为你该休息了而释放出来的信号，所以一般这个时候离开显示器闭眼休息个二三十分钟基本就能满血复活。就算是假期时间宝贵，也要劳逸结合嘛！最后祝你考上一个理想的大学！

WelkinIce：我想了解一下关于做游戏编辑相关工作玩游戏的量达到多少才算合格呢？我曾经是一名网络播客，最近一段时间在某游戏网站上发表过文章也翻译过稿件。想在这行业发展，究竟需要做哪些努力呢，多玩游戏？深入玩游戏吗？

余烬：非常感谢这位读者通过微信公众号私信的方式与我们进行互动，也是欢迎大家多多通过微信来与我们直接快捷的互动。说回正题，关于游戏编辑玩游戏的量，当然是越多越好！只有游戏的量上去了，才有可能对游戏有个全面的认识。对于游戏编辑来说，广度其实比深度更重要。你可以不用将一款游戏的方方面面都了解，但需要了解诸多游戏的状况和特征等。国内的游戏编辑发展了这么多年其实并没有一个所谓的业界标准，很多时候我们也是在前人的基础上进行总结与改进，并不断提出新的要求。如果想进这个行业或者成为行业精英，懂游戏是基础，搜资料是能力，思考是核心，会外语是加分。很多时候不能够仅仅是玩游戏，还需要去看业界想观点，甚至是了解其他行业的文化等等。总之，当一件事情已经超脱于了爱好，成为了生存的根本，我们对待它的态度也会发生不小的变化。

Genji：在微博上看到贵社要出怀旧专辑，心情激动，已经预定了一本。心潮澎湃之下，我想起一桩陈年公案，不知编辑们能否解我疑惑：当年《真侍魂》我用不知火幻庵通关后，结局是他和不知火舞单挑，结果被她一个火焰扇给秒了。请问这是什么情况？穿越么？

纱迦：首先要说明的是，你的记忆出现了一些偏差：不知火舞秒杀不知火幻庵的结局不是《真侍魂》，而是《侍魂》初代。按照设定，这个“不知火舞”虽然造型和动作无一不像，但实际上不是真正的不知火舞，而是一位名叫不知火麻衣的女忍者，按官方的说法两人毫无关联。不过日语中“舞”和“麻衣”的发音其实是相同的，因此这是官方的恶搞。而在《真侍魂》中，不知火幻庵通关后会出现疑似藤堂龙白的角色，不过这个也是官方恶搞。因为《龙虎之拳》中的藤堂龙白的“龙”写作“竜”，而这个家伙却叫藤堂“龍”白。有关“《侍魂》系列”的更多秘密，都会刊登在《怀旧玩家》里，不要错过！

Heiyan：奶油为何颜值不在？少年为何痛失双妻？摩托老人为何无故惨叫？这一切究竟是人性的扭曲还是道德的沦丧？一切尽在 2019 春季《鬼泣 5》。在前段时间做手术时带着《鬼泣》的设定集和 444 期来到了医院，总感觉好奇怪了……另外希望能够在暑假特刊中看到更多《鬼泣 5》的消息。

六等星：其实《鬼泣 5》的新设定没有什么太奇怪的地方，这个系列历来都不是按照套路出牌，除了人物关系线固定外，每一作的游戏背景设定基本都是怎么乱怎么来，能吹多大吹多大，当年叱咤风云的魔帝蒙德斯估计在《鬼泣 5》中都要给大 BOSS 提鞋了。新情报估计会在科隆前期以视频埋菜单的形式公布，到时候肯定会再解析一波的。



如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

Prowler-Willmann：首先非常感谢 UCG 给我们带来的 E3 展的新闻。虽然现在网络发达，重点的消息第一时间在网上都能看见了，但是纸质的书籍还是更加有感觉，而且还能带来展前看不到的展会细节内容，再次感谢。暑假已经到来，虽然已经是准高三的江苏学生了，但是没有什么可以阻挡我的（笑）。希望可以在暑期特刊中看到上半年已经发售的游戏的总结和对于业界的一些深入探讨。

纱迦：我们的暑期特刊将是 447 期，上市时间大概是 8 月上旬。在这个时间点制作很详细的上半年已发售游戏的总结可能有点迟了，因此这个内容应该还会有，但不会像以前的补习班那样占据太多篇幅。至于业界的深入探讨，这个可以有！而且将是暑期特刊的重点之一，敬请期待。也欢迎大家多提意见，时间还有，我们可以随时调整。

Cyansala：我自己最近真的是挺闷的，没有人聊个天，以前的好友不知道出于什么原因，对自己的话题毫无回复的意思，或者发个汗的表情再回复句"你最近开始控中老年人了？"就不再回复了，也经常整个星期整个星期地不上线。小编们现在还会和老友在网上聊天吗？

宇宙人：比较少，不过偶尔还是会联系，比如哪天去他们那边旅游的时候就会找上他们。还有之前《MHW》发售的时候就一大堆脱坑的老队友出来组队了。反正就算不常联系，也依然可以是好朋友嘛。

QjySquall08：本人是应届的高考考生，一直有一个成为游戏设计师的梦想。关于这一职业，有以下几个问题想请教各位小编：1. 本人想学的是游戏设计，但这类专业出来就业后是不是最开始只能成为公司码代码的"码农"，是不是晋升起来比较困难；2. 游戏行业有着强大的市场潜力，但是否一定要研究生及以上才会有明显更好的就业保障呢？四年本科出来后直接工作是否会劣势明显？（劣势肯定是有的）；3. 小编们身边有没有学了类似专业的人，现在又是否还在从事这一行业呢？对这一行业有怎样的评价呢？；4. 父亲说我现在有热情，但也许会被重复枯燥的技术劳动给渐渐磨去，是否游戏开发行业一定是这样的呢？小编们谈谈自己的看法就行了。另外，我爸其实有送我出国的意愿，但是国外游戏行业的环境个人也不是很了解。

稀饭：这个问题其实是业内人士回复会比我们这些媒体人回复更为准确，所以这里我也只是凭自己的了解回答一下。

1. 严格来说，任何行业都有一个入行时的累积期，这个时间段里，我们一般只能够做最基本的工作，短时间内看不到晋升的机会，此时其实属于一般从业人员的上手期，只有我们在这个阶段搞清楚了这份工作需要我们做些什么，并且深入接触过后，才会有可能更进一步，所以现阶段想晋升，太远了，等你做个两年还是觉得晋升机会不大，无论是跳槽还是换岗位都还来得及，在那之前，先站稳脚跟。

2. 虽然任何时候学历理论上都是越高越好，但不接触实际工作的深造大部分情况下其实更像是一种逃避现实——起码我个人是这么觉得的，所以你可以选择深造，但个人建议最好先来职场试试看自己有什么缺失，再来去考虑你要学些什么，这样可以更有针对性地去选择自己要学些什么增强自己的工作能力，而不是钻破脑门去争取一张文凭，那可以是你找工作的敲门砖，但不能帮你维持住这份工作。

3. 就我个人接触到的游戏开发者来看，纯粹专业人士反而不多，很多都是出于对游戏的爱而投身这一行。但游戏开发是个很广的概念，去游戏公司供职是一种开发者路线，自己独立开发又是一种路线，两者的体验会有很大的差异，不能一概而论。

总体而言，这行如果只是一心赚钱，应该是有"钱"途的，但可能不适合对游戏开发有自己想法和观点的人。而做独立游戏注定会很苦，目前看来应该会越来越苦，适合没有家庭压力但有志向的人去尝试。

4. 个人觉得你父亲是在用成年人的经验在告诉你一个真相：做任何事情，可以在开头的时候靠着一腔热血和热情去拼，但想要走得远走得久，需要坚定的信念和良好的心态。被消磨是必定的，不过有的人会被磨成渣，有的人却会展露出牢不可破的核心，或是被打磨成利刃，所以关键是在于在被消磨掉之前，找到属于自己的方向和坚持。

5. 最后，个人的意见是，不要把出国当成是一个结果，而是将其视为一种丰富人生经历的过程，你无论是留在国内还是出国深造都可以，关键是在于你可以从这个过程里获得些什么。如果仅仅是从人生经历来看，有出国的机会还是可以去一下的，在另外一个完全不同的文化环境里生活可以获得很多留在熟悉的环境里没法经历的体验。

本期奖品



大奖：PS4平台中文版《乐高 超人总动员》游戏碟1张（附编辑签名）

问卷调查

一、你对本期杂志的内容作何评价，是否有特别满意或特别不满意的内容？

二、总第 447 期将是 176 页暑期特刊，你有什么想看到的内容，或者是什么全新的点子，请告诉我们。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 7 月 31 日，以发件日为准。

440 期奖品

《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》1 本

hephaistos	1419071728@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

kirov	1254137261@qq.com
soloist	b120600@126.com
绿酒初尝	azail@vip.qq.com
梓叶南枫	2528167972@qq.com
zhao	zhaojinyuba@sina.com

电子邮件 UCG@UCG.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

稀饭



【赛博朋克 2077】老实说，无论是看预告片还是事后听三日月讲他在 E3 看的闭门演示，我都没办法一下子把《赛博朋克 2077》想象成一款多么跨时代的游戏作品，它能够提供的东西也没有多么超出想象。我可以归结为自己之前期待度太高，但是客观地讲，起码从预告片中来看，这款作品只是把赛博朋克应有的东西都一股脑地呈现给了玩家，并没有什么出人意料的地方。

那么问题来了，我想不想立刻玩到这款作品？都要想疯了好不好！

我仔细想了想，其实原因很简单，CDPR 没有在这款作品上搞什么特别的卖点，其实因为它本身的存在就是一个卖点，“赛博朋克”这种题材本质上是不大众的，采用其风格的作品不少，但真正能够做一款让人沉浸在里面的“赛博朋克”游戏的开发商根本就没几家，而品质和规模能够达到《赛博朋克 2077》的，干脆就没有——是的，真的没有，就连被 SE 雪藏的“《杀出重围》系列”本质上都不是一款大气而开放的“赛博朋克”游戏，它更小巧精致，深度够了，但广度真的太窄。

纵观目前的游戏业界，真的只有 CDPR 有这个能力，也有这个决心，去用这么一个原本并不大众化的题材，去打造一款最顶级的 3A 作品。

那么问题来了，到底什么时候玩得上啊！没有《赛博朋克 2077》玩我要死了！

现在靠着玩《暗影狂袭 香港》这样的赛博朋克 CRPG，我勉强吊着一条命，但我不觉得市面上有足够多的赛博朋克题材 RPG 让我玩到《赛博朋克 2077》发售的那一天啊！ SE 你真不考虑再出款《杀出重围》让我们解解渴么？（手动滑稽）

本期个人签名

《放开那个女巫》竟然真的有动画PV了！然而并不想看……

苍穹



◎本期截稿前世界杯的 1/8 决赛已打完两个比赛日，众多传统强队纷纷打道回府，“新老交替”似乎是本届赛事的一大主旋律，而群雄逐鹿也让形势越发扑朔迷离。足坛双子星返回各自的俱乐部无疑还能再闪耀一段时间，但 4 年后的卡塔尔世界杯似乎太遥远了……

◎小组赛部分，个人印象最深的三场比赛分别是——西班牙 3:3 葡萄牙、德国 2:1 瑞典、阿根廷 2:1 尼日利亚。

◎《马力欧网球 ACE》成为了家庭聚会首选项目，带着小侄女一家用体感操作打网球无比欢乐，而且运动量丝毫不差。可惜客厅场地有限，不然就再卖一对 Joy-Con 四人混战了。

本期个人签名

花有重开日，人无再少年。

纱迦



★从 1990 年世界杯开始看球算起，我还真没见过比这届世界杯更烂的德国队。不光是小组没出线这个结果，三场比赛看下来除了对瑞典的那个绝杀外毫无亮点才是最大问题所在。而且不仅是毫无亮点，全队上下死气沉沉让人难受。套用一句 ACG 的名言：这样的足球是不能给人带来快乐的！所以最后德国队出局的时候，作为 28 年德国队球迷的我内心毫无波动，反而有些想笑。

★一夜之间送别了梅西和 C 罗，感觉 C 罗或许还能再拼一届世界杯，梅西应该是彻底告别了。下期写小编寄语的时候，新的世界杯冠军已经出炉，时光又要带走一大批熟悉的面孔。趁着他们还没彻底离开，剩下的球赶紧多看几场是几场吧！（布斯克茨除外）

★最近在给咱们 UCG 即将推出的《怀旧玩家》写稿子，我写的内容主要是《月华剑士》、《侍魂》等 SNK 知名格斗游戏。很多东西老早就忘得干干净净，在写作过程中将它们一一找回来，这种感觉非常美妙。当然有不少东西以今天的眼光来看真是天雷滚滚，比如天草四郎时贞（《侍魂》的 BOSS）喜欢的类型是霸王丸，当时没觉得有啥问题，现在简直不能直视好不好。还有法国的三角剑妹子夏洛特和霸王丸是前世情人关系，现在想起来第一反应就是“X 生 X 世 X 里 X 花”，简直狗血淋头有木有！好了你都看我吐槽这么多字了，还不赶紧上 UCG 淘宝店支持一下这本怀旧专辑吗？

本期个人签名

排队最大的欣慰，不是前面的人越来越少，而是后面的人越来越多。

昴星团



★《假面骑士 Build》的剧情走向越来越迷，现在只剩下 10 集，故事还是讲得乱七八糟，怕不是粪作。

★接受了他人的安利，开始补《我的英雄学院》，不得不说动画组的实力真强，明明都知道套路了，但某些场景剧情还是会被气氛触动到泪点（当然没有哭），现在用了不到一周差不多追到最新一集，好看得停不下来，追了！

★看着这几年这么多独立游戏崛起，于是开始抽空重学 C++，之前在大学时期接触了一下蛮感兴趣，只是因为自己的专业不需要深入学习所以停下了，这次学成后试试能不能弄几个小游戏给自己玩玩。

本期个人签名

世界杯真好看！（伪粉版）

宇宙人



☆以前编辑部人称“格斗沙皇”，无论打游戏还是打牌（WS 卡）都吊打编辑部的毛老师（白菜）去年离开了之后居然去某家动画公司做起了动画，最近知道这件事的我不禁吃了一惊，而且在 B 站就能看到他担当编剧正在热播的新动画，不过一看标题叫《我的逆天神器》这种对“龙傲天”的“灵压”毫不掩饰的标题实在是不太提得起兴趣，所以前几天吃饭时看了第一集之后就一直坑着，不好意思毛老师，截稿后我会抽时间去尝试补补的。emmmm……或者等第一季完了之后再补补……

☆说起来自从搬了编辑部之后就再也没打过 WS 卡了，而且以前经常打牌的牌友现在已经走了一半，而搬办公室时收起来的卡组现在也懒得挖出来了，想想当初玩这个还投入了不少资金，不禁有些惋惜。我曾经说过集换式卡牌跟手游的抽卡本质上是一样的东西，不过不同的地方在于手游一旦关服什么都不会留下，而卡牌就算不玩，偶尔还能拿出来欣赏一下卡面，多少还是会让人感到一种实在。

本期个人签名

不赌球大概是件好事。

马修



今年的世界杯看得真是一脸懵：话说原本的强队这一届怎么都像被下了降头一样，尤其是德国队，和之前的表现简直判若两队，站桩、缺乏节奏变化甚至不理智，简直像被“某足”给附体了……

组织了一个非常规足球游戏的特别企划，比较惊讶的是总结下来其中我竟然还玩过不少。而且像我这种伪球迷，玩这些奇奇怪怪的足球游戏的时间，远超过玩《PES》、《FIFA》等正经的足球游戏了。

近来的常态就是：上班、加班、看世界杯，打游戏嘛，还真的在打，不过依然是 NS 的《火纹无双》，别管任天堂承不承认 NS 是 3DS 的后续主机，对于我来说，NS 真的接替了本人乘车时拿来玩游戏的 3DS 了。

不过我的 3DS 也没有退役，《瓦力欧制造 豪华版》是必玩的——希望不要是 3DS 最后的大作吧。

本期个人签名

如果天气不算热，那么心静自然凉也是很容易做到的——近日办公室空调故障后所感。

秋沙雨



☆这期做《乐高 超人总动员》的攻略发现做乐高类游戏的攻略有一个好处就是压力不会太大，因为游戏里基本操作就是各种砸砸砸，非常地减压，惟一有压力的就是空中的竞速小游戏，之前玩《乐高蝙蝠侠 3》的时候就被空中竞速折腾了挺久才拿到金牌，和《乐高蝙蝠侠 3》比起来《乐高 超人总动员》算是很手下留情了。希望下半年的《乐高 DC 超级反派》也能有这一作的难度。

★最近两个月总觉得身体不太对劲，不过胸闷胃痛这些都是平时的日常了，一年里基本没几天是没有压力的，也就没太在意。结果这期截稿前两天身体就垮了，当天晚上回宿舍的路上都是脑子晕乎乎的，强打着精神走平时听两、三首歌就走完的路，好不容易回到宿舍，撑着最后一口气给芝麻喂了晚餐之后就直接倒在床上了。原本以为第二天会好些，结果第二天起来依然是走路东摇西摆，再加上肠胃炎犯了，当天就只吃得下各种粥类食物。来编辑部这些年都趁着自己抵抗力强所以平时作息就各种放飞，这次算是收到了教训。

本期个人签名

整个6月下的游戏订单都是9月27日发售的游戏。

水无月



※《全金属狂潮》第四季也终于到尾声了，平心而论这一季受预算制约太厉害，素质其实是不能让人满意的，只不过作为一个等待了 10 多年的爱好者来说，最大的愿望恐怕也就是能够在电视上看到动画完结这一点本身了吧，也希望能够尽早听到最终季的情报。

※《八道旅人》还有两周就要发售了，这作可以说是我 7 月份最期待的作品了，不过之前看访谈说本作完美通关需要 80 ～ 100 小时，有点害怕。

※ 截稿的前一天晚上目送西班牙告别世界杯，看着老白宣布退出国家队的消息真是五味杂陈，4 年前世界杯小组出局和 2 年前欧洲杯被意大利淘汰时都期望着能有一位新的核心带领着我西完成阵容的更新换代，现在看看，这一目标果然还是任重道远。

※ 感觉这届世界杯结束后，姆巴佩这身价起码要涨 1 个亿。

本期个人签名

德国、阿根廷、葡萄牙、西班牙……下一个是?

三日月



我支持的巴拿马和冰岛双双在小组赛出局，不过也算是意料之内了。特别是前者，历史首次进世界杯本身就已经非常难得，还能在小组赛里取得进球，对于一个小国，又几乎是由老将组成的队伍，这样的成绩已经足够让他们骄傲了。

Steam 的夏季特卖持续了这么多年，说实话，想买的早买了，该买了在经历过这么多次各种各样的特卖后也都买了，夏季特卖对于我这种多机种玩家来说其实意义已经不大了。

然而我还是买了几个游戏，除了《上古卷轴Ⅳ 湮灭》这种补票性质的游戏以外，最大的惊喜还是《基建危机》，这游戏算得上是今年为止我玩到的最惊喜的游戏了。

七月新番如期而至，虽然月中才会播出，但笔者依然强烈推荐~~喝酒~~潜水题材青春题材动画《碧蓝之海》。虽然不知道动画能够还原到什么程度，但毕竟本质搞笑番一部，还原起来应该没什么难度吧……

本期个人签名

来！干了这杯生命之水！

北山杉



●《马力欧网球 ACE》这作总体来说还是十分令人沉迷的，但在玩的过程中总让人有一种这是一款格斗游戏的错觉。在标准玩法下就是比拼谁能量攒的多，打网球反而倒是其次了（捂脸）。这次的网战质量虽然没有《神臂斗士》那般流畅稳定，但改了 DNS 后也还算不错，只是过程实在过于硬核，萌新基本已经绝迹，剩下的全是大佬，这几天已经被各路大佬吊打地有点怀疑人生了……OTL

●最近抽空白嫖了一会儿 Key 社的新作《Summer Pockets》，由于写《马网》攻略的缘故目前还只是处在一个刚开坑的状态，但还是要说这次 CG 大赞，人设大赞，十分对我的胃口，而且据说新岛夕在本作中发挥正常了不少？暂且对这作抱有一定的期待吧。

●世界杯目前已经进入淘汰赛阶段，但由于最近几乎每天晚上都在赶稿的缘故也就关注了个比分，目前也就期待在截完稿的假期中能看个痛快了。这届世界杯有些遗憾的是我的主队德国队没能从小组赛出线，看来这个卫冕冠军魔咒还要延续很久的样子……

本期个人签名

老詹加入湖人！看来西部要变天了。

余烬



▲在上期小编寄语吐槽了世界杯期间 CCTV5 烦人的广告后，发现和我有同样想法的人真不少。大半夜看个球，还让我“上 BOSS”或者“为什么要上马蜂窝”的真心是影响心情。这几天晚上看球的时候突然发现 CCTV5 的诸多广告迎来了改版，不仅不用上马蜂窝（旅游去啦），而且 BOSS 直接就没有了（希望不是我记错了）。不过“我不是天生强大”这种“毒奶”依然健在，我就来看看接下来还有多少“天生强大”的球队能够“天生要强”！

▲和北山杉同学在前段时间又一起去了一趟中泰看偶像们的公演。虽然这一次依然不会打 CALL，但在上一次和这一次之间看了不少与偶像创造相关的综艺节目，因此对整个偶像文化又有了更深一层的认识。在我的认识中，日系偶像很重要的一点便是舞台的感染力。并不是说像我大学那会上台表演个节目就能完事退场，在表演过程中能带给观众强烈的情感冲击才是日系偶像们应该去锻炼和培养的专业素养。从这个角度来说，中泰的小偶像们和 AKB 相比还有不小的差距。总选即将来临，今年我也会特别关注一下。

本期个人签名

奇数贼低保成功！

三味线



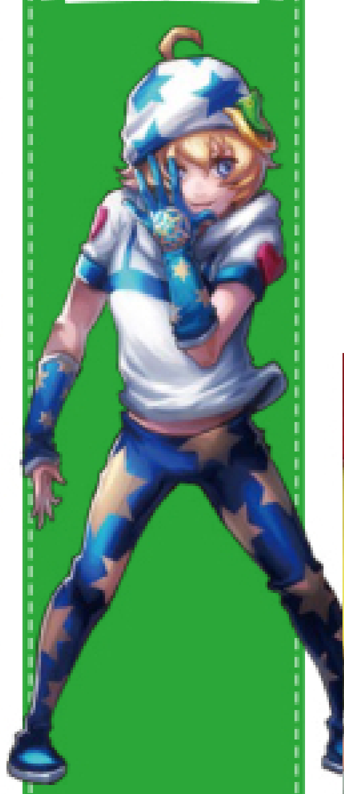
◆从今年欧冠才开始陆陆续续看些球，虽然算不得球迷，但也确实对足球这项运动产生不低的兴趣。而说到球类，个人其实也很喜欢玩球，从小家里就有培养我学乒乓，后来以1名之差错过了省队选拔，便再也没有继续往这条路发展……时至今日，甚至还当上了与体育没有半毛钱关系的游戏编辑，这么一想，人生也如世界杯的球场一般，经常“爆冷”啊。

◆自从玩过3DS上的《勇气默示录》之后就对复古日系RPG很来电，七月中旬的《八道旅人》自然是必玩之作。只不过这种多视角的叙事手法还是让我有些担忧，因为在本人印象中，能做好这项操作的只有极少数的纯文字类游戏，而敢这么搞的RPG，大都以角色刻画失败而告终了。毕竟，“多主角”和“多角色”并不是一回事……

本期个人签名

还真是“惊喜”的九周年。

六等星



┣购买了《黑魂》全家桶后还是没忍住把最后缺的PS3版的《黑暗之魂 II 》购买了一套限定版，幸好口碑垫底的这作价格300块都不到，接下来就是抽个空白金了。

┣为了低价购买《空洞骑士》，连忙弄了个Paypal去做一回墨西哥人，研究了一会才知道Paypal这个应用还分国区和全球区，我这国区的账号便没法和PSN商店绑定在一起，而绑定NS的商店也是频繁乱码报错。



本期个人签名

Hollow Knight El mejor del mundo（《空洞骑士》天下第一）。

梦叶



@在经历了差不多一周的调整后，终于勉强倒回了时差。起初疯狂补觉的方法反而会导致彻夜不眠，所以之后干脆硬抗24小时不睡觉，让大脑和身体一直保持在疲惫状态，这样才能在晚上保证入眠。然而可能是因为之前用力过猛，所以偶尔会产生深度睡眠的状态，导致一睁眼已经中午的情况，连放在枕头边的手机闹铃都没能叫醒我，想想还挺可怕的。要知道以前我的生物钟可是很准时的，基本都是在闹铃响之前就自然醒，这不知道还要多久才能恢复哦～555

@本人2018年内发售日未定的钟意之作还有：《碧蓝幻想 Project Re:Link》、《血污 夜之仪式》、《十三机兵防卫圈》、《皇牌空战7 未知的天空》、《LEFT ALIVE》以上。预感TGS能一口气公布！嗯！没错！奶满！

本期个人签名

时差后遗症真可怕！

胜负师



【铂】趁着STEAM打折，我也过了过喜加一的瘾。但很快又清醒过来，我PS4上新开的几个坑还没填呢，哪有时间再去折腾STEAM呢？

【金】这期总算是添了几个白金和100%，都不是很花时间，但趣味性方面都还不错的小品。7月希望能补上一两款四五十小时级别的老游戏，但又觉得这个想法有点儿奢侈。

【银】《超人总动员2》放映前的浓浓中国味的短片《包宝宝》真是把我看哭了。但好像也看到了亲子关系中，父亲总是较为缺失的那一环。好在身旁的儿子也看懂了，轻轻地抹着眼泪。

【铜】拉着胜子去上针对8至10岁儿童性教育课程。令人惊讶的是男女生并不分开上课，一上来就是生殖器官图文讲解，把不少家长都吓到了。虽然是科学，但，这么直接的哇！不过好像效果还不错，至少儿子已经知道自己是从哪里来的了。“爸爸，你以前为什么说我是从超市买来的？还说不听话就要把我给退了。”好吧，我错了。

本期个人签名

半年就这么过去了？半年就这么过去了……

乌冬



◆看了几集Produce48，在真香的同时，也对节目的剪辑抱有一点疑问。比如很多时候一个参赛者在台上表演演砸了，这时画面切到台下议论纷纷的其他参赛者，但仔细看的话台上的参赛者也坐在里面，也就是说根本不是同时间点的画面。作为一个真人秀节目，“移花接木”的剪辑手法真的适合吗，虽然相信制作者不至于会颠倒是非黑白，但引导性也太强了，感觉就像是在给参赛者发剧本，或许这会让节目更有看点和话题度。但对于参赛者来说，可能一个不经意的行动就会被放大，然后产生预想外的效果。还是说这种剪辑手法在韩国的真人秀节目里很普遍，是我大惊小怪了？

◆好久没看过病，才知道现在都已经变成网上挂号了（感觉自己像原始人），不过即使是这样，预约的是早上的号，由于看病的人太多，一直等到中午才看上，有一瞬间以为看病终于不用那么艰难的我还是太甜了。

本期个人签名

世界杯最大的收获就是终于知道日清杯面某个奇葩广告的由来（笑）。

果汁



●近日看了《侏罗纪世界2》，虽然惯例挑了IMAX的票但发现这个片子的特效还没有必要买IMAX看，至少观感上没有特别出彩的。看得出这部片子想脱离以前的套路弄点新的爆点，故事节奏也非常流畅，可惜价值观不怎么对得上我的口味呢……但是特别有《生化危机》味道的古堡那段非常有意思，叫《恐龙危机》也没问题了！话说《恐龙危机》续作还有没有希望呢，重制版也好啊。

●七月新番目前看好的片子不是很多，虽然《轻羽飞扬》这种一看就觉得有潜力，但是对体育热血番的套路实在没什么好感。另一个美少女扎堆的片子就是《少女歌剧》了，等待开播后的表现如何吧。顺便上一季除了《赛马娘》以外，《黄金神威》也是非常优秀的片子，特别是看了动画后应该去看漫画，能感受到作者那股鬼才气息。

本期个人签名

又是一季新番月。

“游戏长安——天下聚会西安站”6月23日下午二点在高新区石头众创空间拉开帷幕，尽管当天气温高达36度，但仍然抵挡不住玩家们的热情！此次来参加聚会的玩家中，还有好几位是十年前就参加过“天下聚会”的老玩家。十年时光转瞬即逝，真是感慨良多。

天下聚会订阅号

“天下聚会”西安站完美收官

老玩家的怀旧之旅，新一代的探索之门

八位堂

此次聚会活动，现场设有《PSE 2018》、《马力欧赛车8豪华版》、《街头霸王V街机版》、《龙珠Z战士》、《女神异闻录P4U》、《铁拳7》等丰富的游戏比赛项目。有老玩家带着他6岁的小女儿也来参加了这次活动，小女孩儿报名参加了《马力欧赛车8豪华版》的比赛，年纪虽小，但她沉着冷静，脸上看不出一丝紧张，虽然仅以微小的差别惜败，充分证明了“马车”的玄学本质。


■《街头霸王V街机版》决赛现场


■在小编们成长的那个年代，大部分家长都是反对孩子玩游戏，如今的孩子真是太幸福了！


▲新一代小玩家


■与《街头霸王V街机版》获奖者的合影

现场活动特设《马力欧赛车8豪华版》、《街头霸王V街机版》作为特别比赛项目，初赛采用单淘汰赛制，每组胜利方进入决赛。决赛采用积分制，最终取积分前六名进行奖励。活动比赛现场玩家热情极高，呐喊声、助威声、欣喜声、惊叹声、欢呼声……将活动现场一次一次推入聚会高潮。比赛中充满了欢声笑语，还附带路人玩家的全程解说，看来大家真的都是深藏不露的高手呢！




■与《马力欧赛车8豪华版》获奖者的合影


▲《马力欧赛车8豪华版》比赛现场

竞技性更强的《街头霸王V街机版》更加刺激，有几位选手还带来了自己的格斗摇杆，可谓有备而来。在场的玩家一看到他们的随身利器就知道来者不善，场面一度十分紧张！最后进入决赛的两位参赛者都是系列多年的老玩家，两位技术型玩家的精彩对决，让周围的观众不时发出惊叹和掌声！就算是看不懂的玩家也能体会出比赛的精妙之处。

转眼暮色已至，愉快的时光总是过得很快，本次“天下聚会”在一片欢声笑语中圆满结束，但是就像玩家们说的，只要有热情，相信下次活动不会太久就将再次回到我大西安，天下玩家是一家！期待下次再见啦！

在此特别感谢八位堂为本活动比赛提供的丰厚奖品，以及西安墨舞文化、快乐多电玩和狼人杀官方为本次活动提供的全力支持。

加入天下聚会方式：

1. 添加下方天下聚会官方负责人微信（备注“地区＋天下聚会”字样）。
2. 关注天下聚会订阅号并在文本框回复（“地区＋天下聚会”字样）。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.7.5 - 2019.3.31

夏季虽然新作发售的数量有明显的下降，但各大平台的夏季促销活动也将陆续推出，正好省下钱拿去“补票”了。

注

1. 标识“DLC”为大型DLC资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

7月

5	PS4 PSV	余命为零 ザンキゼロ	Spike Chunsoft	预计售价：511/483港币	角色扮演	日文版	17岁
12	PS4	神狱塔 断罪玛丽2 神獄塔 メアリスケルター2	Compile Heart	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	17岁
13	NS	八道旅人 OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	预计售价：521港币	角色扮演	日文版	15岁
13	3DS NS	前进！奇诺比奥队长 前め！キノピオ队长	Nintendo	预计售价：282港币	益智解谜	日文版	全年龄
19	NS	太鼓达人NS版 太鼓の达人 Nintendo Switchば〜じょん！	BNEI	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄

8月

2	3DS	世界树迷宫X 世界树の迷宫X	Atlus	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
2	3DS	瓦力欧制造 豪华版 メイド イン ワリオ ゴージャス	Nintendo	预计售价：496港币	益智解谜	日文版	12岁
7	PS4 XONE NS STEAM	胡闹厨房2 Overcooked 2	Overcookedgame	预计售价：196港币	动作	中文版	全年龄
7	PS4 NS	死亡细胞 Dead Cells	H2 Interactive	预计售价：未定	动作	中文版	未定
9	PS4	如龙3 龙が如く 3	SEGA	预计售价：328港币	动作冒险	中文版	17岁
9	PS4 PSV	子弹少女 幻想 バレットガールズ ファンタジア	D3 PUBLISHER	预计售价：508港币	动作射击	中文版	17岁
10	PS4 XONE	麦登NFL19 Madden NFL 19	EA	预计售价：429港币	体育	英文版	12岁
10	PS4 XONE	少数幸运儿 We Happy Few	Gearbox Publishing	预计售价：429港币	动作冒险	英文版	17岁
14	PS4 XONE NS STEAM	行尸走肉 最终季 The Walking Dead: The Final Season	Telltale Games	预计售价：未定	文字冒险	中文版	17岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改 英雄传说 闪の轨迹Ⅰ：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改 英雄传说 闪の轨迹Ⅱ：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
23	PS4 NS	我的英雄学院 一人的正义 僕のヒーローアカデミア One's Justice	BNEI	预计售价：475港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	火影忍者 新忍出击 火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：479港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 XONE STEAM	职业进化足球2019 PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 NS	小龙咖啡馆 Little Dragons Café	SEGA	预计售价：未定	模拟经营	中文版	未定
30	PS4 NS STEAM	刃之异邦人 Blade Strangers	Nicalis	预计售价：未定	格斗	英文版	未定
31	PS4 XONE	神界 原罪II Divinity: Original Sin II	BNEI	预计售价：未定	角色扮演	英文版	未定

9月

4	PS4 STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星 ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗 SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：468港币	格斗	日文版	12岁
7	PS4 XONE	NBA LIVE 19 NBA LIVE 19	EA	预计售价：468港币	体育	英文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠 Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 XONE STEAM	NBA 2K19 NBA 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏 黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	15岁
14	PS4 XONE STEAM	古墓丽影 暗影 Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 PSV	女神异闻录3 月夜热舞 ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 PSV	女神异闻录5 星夜热舞 ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
21	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲 Spyro Reignited Trilogy	Activision	预计售价：未定	动作	英文版	未定
27	XONE NS	战场女武神4 战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：573港币	策略角色扮演	日文版	15岁
27	XONE NS	战场女武神 战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！ 勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV 英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 XONE NS STEAM	无双大蛇3 无双OROCHI3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩 うたわれるもの斩	Aquaplus	预计售价：595港币	动作	日文版	未定
27	NS	美妙世界 最终混合版 The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：366港币	动作角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 XONE STEAM	噬血代码 Code Vein	BNEI	预计售价：449港币	动作	中文版	17岁
28	PS4 XONE	FIFA 19 FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE WIN10	极限竞速 地平线4 Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 XONE NS STEAM	洛克人11 Rock man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对 Super Mario Party	Nintendo	预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 XONE STEAM	刺客信条 奥德赛 Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	预计售价：490港币	动作角色扮演	中文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔 龙星のヴァルニール	Compile Heart	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	未定	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	未定	射击	英文版	未定
19	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	未定	格斗	中文版	12岁
19	PS4 XONE	战地 5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	未定
23	PS4 XONE NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	未定	动作	日文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	未定
11月								
9	PS4 XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	468港币	动作冒险	英文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	未定
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
12月								
4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
年内								
夏	PS4 XONE STEAM	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	398港币	动作冒险	中文版	12岁
秋	PS4	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圏	Atlus	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	12岁
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	未定
年内	PS4	神笔艾伶	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	东京食尸鬼 re Call to Exist	东京喰种 re Call to Exist	SIE	未定	动作	日文版	未定
2019年1月								
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	英文版	未定
2月								
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定
3月								
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
31	PS4 XONE STEAM	滥杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	468港币	主视角射击	英文版	未定
2019年春								
春	PS4 XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	Capcom	未定	动作	中文版	未定
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Moon Studios	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4 XONE	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	未定	动作	中文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

尤库的小岛速递	7
空洞骑士	7 44
乐高 超人总动员	8 64
马力欧网球ACE	9 25
食魂徒	视频
宵星传说 重制版	20
小龙咖啡馆	16

PS4

Blind	视频
辐射76	视频
孤岛惊魂5 黑暗时刻	9
鬼泣5	视频
皇牌空战7 未知的天空	视频
凯瑟琳 Full Body	视频
克苏鲁的呼唤	视频
控制	14
乐高 超人总动员	8 64
掠食 坠月	9
全金属狂潮 谁与争锋	88
食魂徒	视频
死或生6	10
宵星传说 重制版	20
小龙咖啡馆	16
新高达破坏者	8
尤库的小岛速递	7

XOne

辐射76	视频
孤岛惊魂5 黑暗时刻	9
鬼泣5	视频
皇牌空战7 未知的天空	视频
克苏鲁的呼唤	视频
控制	14
乐高 超人总动员	8 64
掠食 坠月	9
死或生6	10
宵星传说 重制版	20
尤库的小岛速递	7

《鬼泣 5》
制作人访谈 & 游戏演示
《辐射 76》
实际游戏演示：欢迎来到西弗吉尼亚

445期视频集合　　**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集




特别收录
《鬼泣5》制作人访谈



特别收录
索尼SCUF Vantage手柄


新作影像
斩服少女 THE GAME


电影前线
铁血战士 掠夺者

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录
《鬼泣5》
制作人访谈
《辐射76》
游戏演示
索尼
SCUF Vantage手柄

新作影像集锦
克苏鲁的呼唤
斩服少女 THE GAME
皇牌空战 7 未知的天空
凯瑟琳 Full Body
食魂徒
Blind

电影前线
铁血战士 掠夺者
滴答屋

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ NS
① 马力欧网球 ACE　② Nintendo
⑤ マリオテニスエース　③ 体育　中文版 ⑥
2018 年 6 月 22 日 ⑦　本地 ⑧ ~ 4 人，在线 1~4 人　无对应周边 ⑨
售价为 5980 日元 ⑩

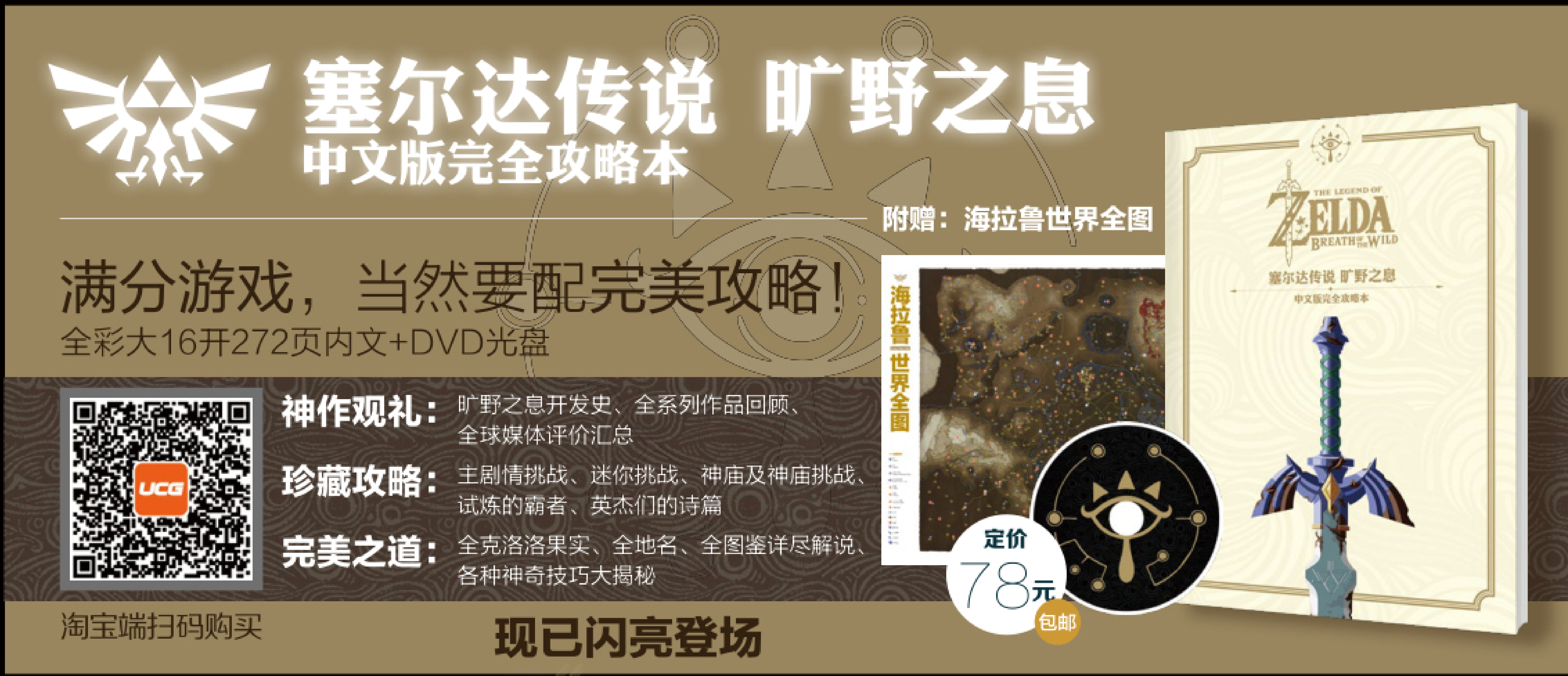
1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　收藏日期 ______________________


塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
海拉鲁世界全图
定价 78元 包邮
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本


一家齐整
传火不息
定价 158元
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的魂的终焉
官方艺术设定集
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
黑魂 官方艺术设定集 I & II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III


CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词
设定资料及艺术插画 全数收录！
开发秘闻与制作访谈 尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
定价 88元
授权中文版
现已上市 扫码购买
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



7月暑期全力呈现!

怀旧玩家

UCG 20周年纪念特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10余个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向
精品游戏视频节目推荐

○复古专栏
游戏秘史、怀旧豆知识
魔改天地、时光放映机

○游年芳华
传统生化的绝响——
漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○光盘收录
《生化危机》初代
30分钟开发花絮

更多精彩内容锐意制作中...

全彩大16开
136页以上/105克铜版纸
+DVD光盘

定价 38元



定价 48元 包邮

掌机攻略盛宴!

掌机王PLUS

VOL. 9

全彩大16开208页+DVD影像光盘

★收录游戏攻略
马力欧网球ACE (中文版) NS | 重装机兵Xeno (中文版) PSV
森喜刚国度 热带寒流 (中文版) NS
圣剑传说2 玛那的秘密 (中文版) PSV

现已上市

★攻略+小说
撒谎公主与盲眼王子 (中文版) NS/PSV

附赠:星之卡比手机指环扣



《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》

The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架

「大鹫」艺术设定集 中文版

定价 228元

下期预告

游戏机实用技术 446期

攻略透解

死亡终局 轮回试炼、飙酷车神2 、余命为零



重磅企划 敬请期待!


VOL .36 ■ 独家专访《城与龙》制作人：森山寻 —— 感受和好友一起玩的乐趣
TOUCH.UCG
指间方圆
编辑精选
十款佳作
一并奉上
感受和好友一起玩的乐趣
独家专访
《城与龙》制作人
森山寻
继承系列硬核玩法的RPG
工作室在线
布雷塞尔的炼金术士

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 37

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：工作室在线 布雷塞尔的炼金术士
设计：雷普利

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 3

前瞻
《工作室在线 布雷塞尔的炼金术士》 6

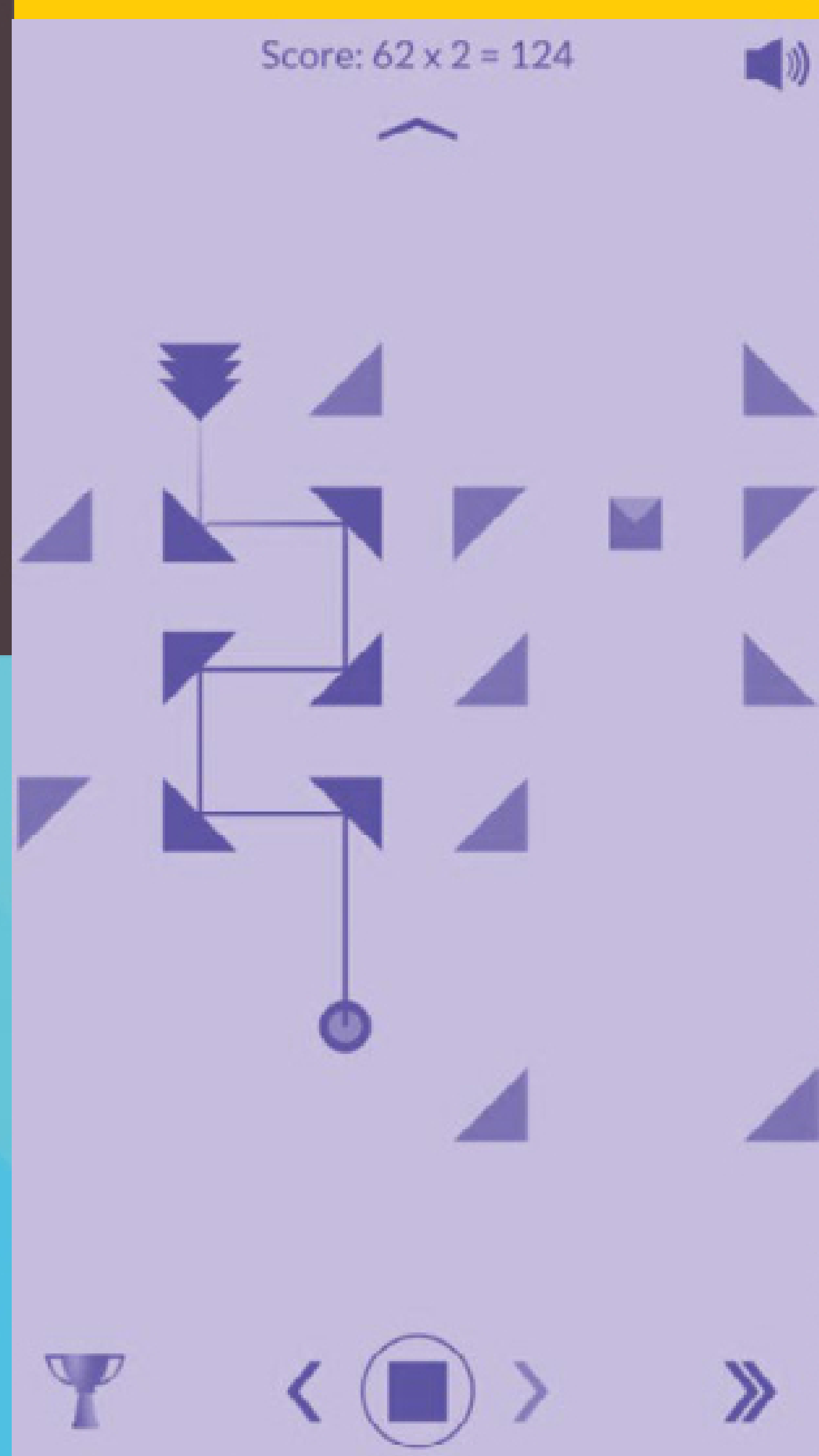
特稿
《魔女兵器》——
一个被游戏耽误的动画公司 9
独家专访《城与龙》制作人：森山寻 12

每期一荐

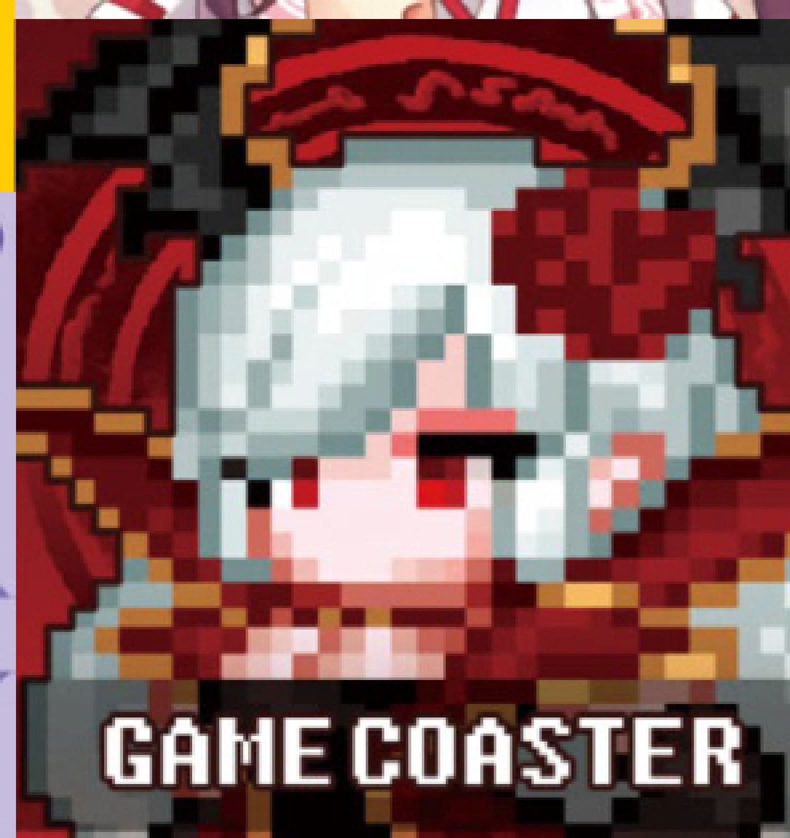
ANGL

测试你逻辑
和解决问题能力的小游戏



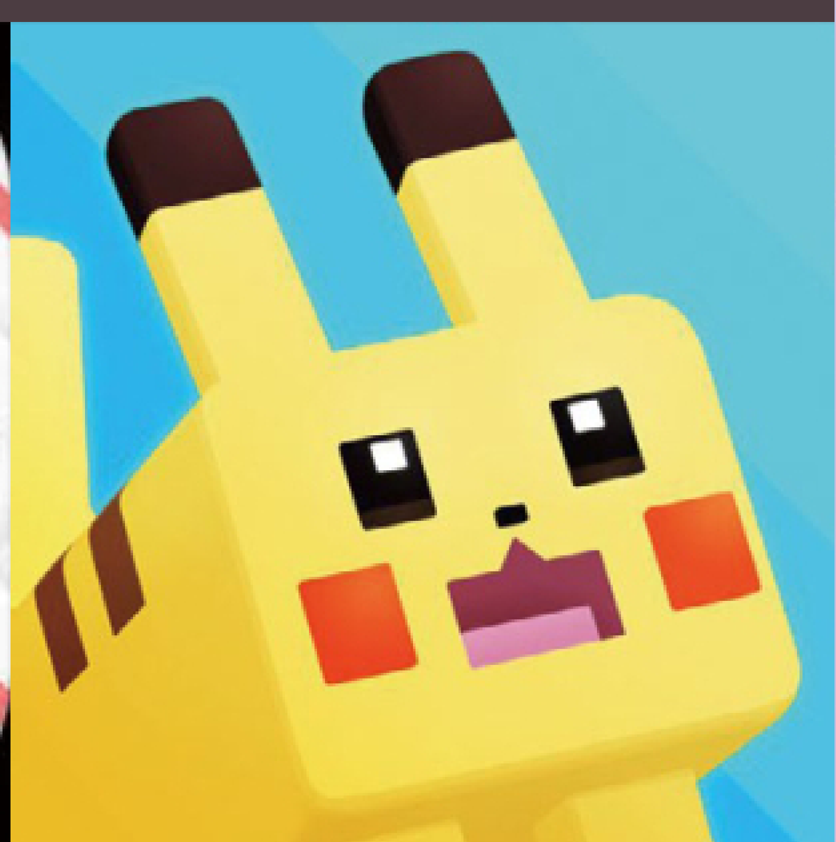












EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



售价：1200 日元

雷顿教授与不可思议的小镇 EXHD
レイトン教授と不思議な町 EXHD for スマートフォン

“《雷顿教授》系列”去年十周年迎来了久违的新作——讲述雷顿女儿加特莉艾尔的《雷顿 神秘之旅》，而今年随着这部作品的动画化，Level-5 也趁热打铁把“《雷顿教授》系列”初代移植到手机平台。这款移植版除了尽数收录原作超过一百个谜题之外，画面也进行了高清化，并且追加了全新的剧情过场动画。想补原作的玩家可以趁此机会，不过比较遗憾的是本作没有中文版，因此游玩需要一定程度的日语功底。

地区：日本
主要语言：日语
iOS　Android



售价：12 元

Muse Dash
Muse Dash

由国人团队 PeroPeroGames 开发的音乐游戏。游戏采用了跑酷的玩法，系统也非常简单，触摸屏的左右两侧对应上下两条线的 Note，玩家只要按照音乐的节奏按键就能把从上下两条线袭来的敌人打爆，每关最后还有 BOSS 战。游戏风格偏向日系，而且角色也是日语配音，系统自带简体中文。游戏初始有 30 首歌曲，其中包括不少中文歌曲，而且会随着更新不断追加。

地区：中国区
主要语言：中文
iOS　Android

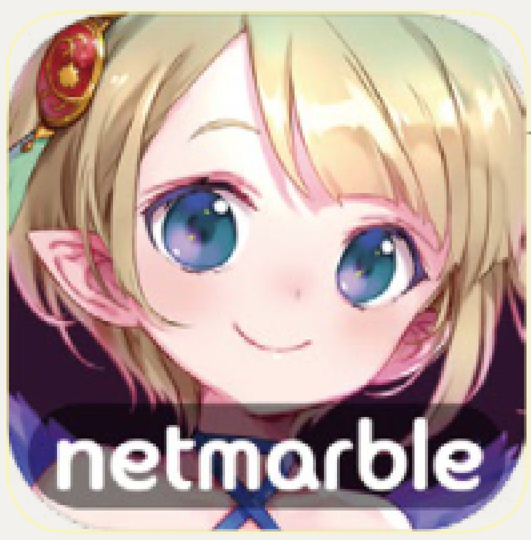


售价：18 元

Kamiori
カミオリ

由 Hanaji Games 开发的原创横版过关解谜游戏。浓厚的和风气息以及可爱的人设是本作给人第一印象。Kamiori 在日语中有“折纸”的意思，因此玩法也正如其名，游戏中所有关卡以绘卷的形式呈现，玩家要做的就是通过折叠这幅绘卷让场地发生变化，比如在悬崖上制造平台，点燃炸药炸毁障碍等，帮助可爱的小巫女抵达终点。本作的剧情部分以文字 AVG 的形式展现，过关之后可以帮助巫女找回失去的记忆，推进故事。

地区：中国区 / 日本区
主要语言：英语 / 日语
iOS　Android



本体免费・课金

Teria Saga
Teria Saga

由网石游戏开发的角色扮演游戏。游戏玩法类似即时战略游戏，玩家可以选择 5 位角色组成队伍，并且同时控制这 5 名角色进行战斗。利用触屏直接操作角色走位躲过敌人的攻击，并且可以利用拖放来使用技能。精美的人设以及华丽的招式演出，还有豪华的声优阵容等等都是本作亮点，而且游戏开服不久就与动画《在地下城寻找邂逅是否搞错了什么？》进行了联动，对于喜欢二次元的玩家来说本作后续的表现值得期待。

地区：日本
主要语言：日语
iOS　Android



售价：18 元

DungeonMaker
DungeonMaker

由韩国独立游戏团队 GameCoaster 制作的塔防类策略游戏，玩法结合了养成要素，游戏中玩家扮演七位魔王中的其中一位，然后培养各种各样的怪物，并且在自己的迷宫中设置各种陷阱和怪物，击退袭来的敌人，可培养的怪物达 100 种以上。游戏里每天会通过抽卡的方式 roll 当天发生的事件，通过事件和战斗强化自己的怪物和设施。而随着时间的推进，入侵迷宫的敌人会越来越强，难度也会不断提升，到后期非常考验玩家的策略和配置。

地区：中国区
主要语言：日文
iOS　Android



[本体免费・课金]

宝可梦探险寻宝

ポケモンクエスト

正统新作迟迟没公开，宝可梦们都方了！这部《宝可梦探险寻宝》是由 Game Freak 开发的周边作品，上个月在 NS 平台推出后这个月登陆了手机平台。游戏的最大特色就是里面包括宝可梦在内所有东西都是类似《我的世界》那样的方块造型，收录的宝可梦是来自第一世代的 151 只。游戏中玩家要培养自己的宝可梦队伍对方可乐岛进行探索，宝可梦可以自动作战，玩法相当轻松悠闲。探索获得的材料可以用来烹饪，吸引其他宝可梦加入队伍。

地区：日本区

主要语言：中文

iOS　Android



[本体免费・课金]

兽娘动物园 FESTIVAL

けものフレンズ FESTIVAL

《兽娘动物园》是一部以各种动物萌娘化的跨媒体企划，曾在 2015 年 3 月由日本 NEXON 推出了一部手游，并且之后在 2017 年 1 月动画化。动画凭借出色的表现成为了日本现象级的作品，然而可惜的是还没等到动画播出手游就已经关服了。不过动画引起的热潮也让手游复活的呼声日渐高涨,所以后来官方便宣布了制作全新的手游，于是时隔一年后这部《兽娘动物园 FESTIVAL》应运而生，游戏没有沿用以前的玩法，而是改用了类似《怪物弹珠》的系统，故事也采用了不同于动画和原版手游的原创剧情。

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android



[售价：25 元]

星之梦 ~Planetarian~

星之梦 ~Planetarian~

以《Kanon》、《AIR》和《CLANNAD》等催泪佳作广为 ACG 爱好者喜爱的 Key 社当年除了这三部作品之外，还推出过这部名为《星之梦》视觉小说，作品以经历了世界大战受到严重破坏的世界为舞台，一位废墟猎人在星象馆偶遇了机器人星野梦美，由此展开故事。本作的剧本量虽然不多而且没有选项，但是在玩家中依然有着很高的评价。安卓版早在 2011 年就已经推出，但 iOS 版到最近才姗姗来迟，还好的是官方中文版已经同步上架，想要回顾经典的同学可以趁这个机会。

地区：中国区

主要语言：中文

iOS　Android



[售价：6 元]

Up Left Out

Up Left Out

曾开发了《毁灭的艺术》和《Zenge》的独立游戏开发者 Maciej Targoni 带来的全新的益智解谜游戏。继承了之前两作一样朴素的风格，玩家只要移动、旋转等操作，将关卡中所有的方块解锁就能过关，只有最纯粹的解谜，没有任何多余的元素，甚至文字都不需要。但是简单的系统却有着丝毫不简单的谜题设计，关卡的难度多达 50 个级别，适合用来打发零碎的时间。

地区：中国区

主要语言：英语

iOS　Android



[本体免费・课金]

数码宝贝 ReArise

デジモンリアライズ

“《数码宝贝》系列”手游的最新作。游戏采用了 5 vs.5 的实时战斗系统，众多我们熟悉的数码兽都在游戏中登场，而且每只数码兽都有独特的必杀技，游戏支持联网与其他玩家对战，或者协力讨伐世界 BOSS。本作注重战斗的同时还注重玩家与数码兽之间的“交流”,玩家可以与“居住”在数码镇中的数码兽进行各种互动，并且进行各类特训来增强它们的实力，让它们的能力达到特定要求的时候就能进行进化。

地区：日本

主要语言：日语

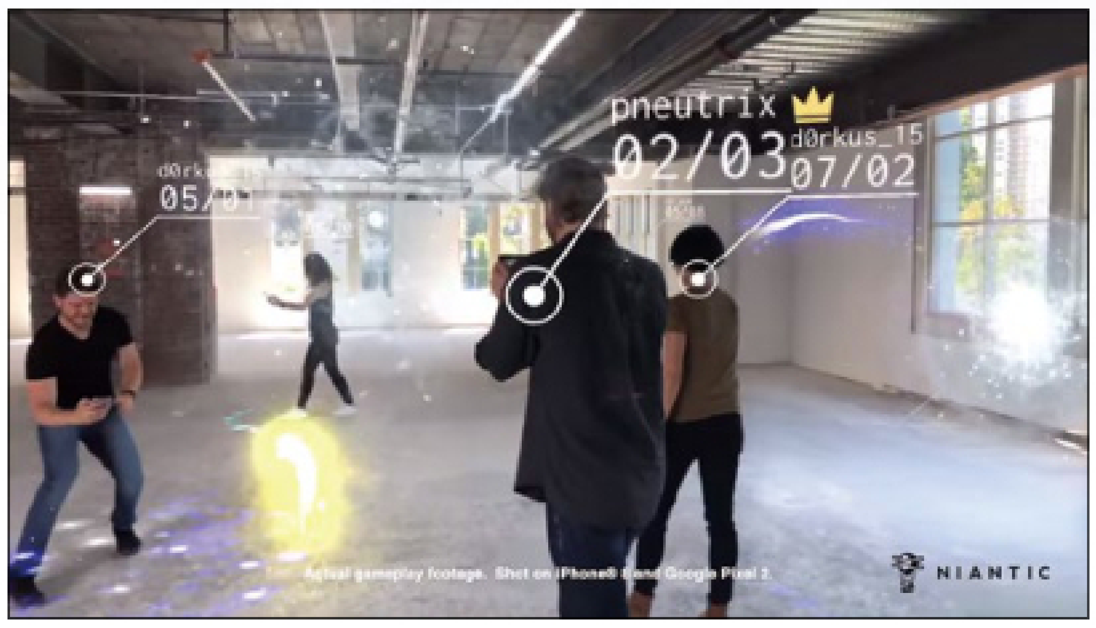
iOS　Android

让皮卡丘融入现实
Niantic公开全新的AR技术

《精灵宝可梦 GO》的开发兼运营商 Niantic 最近在网上公开了三段视频影像展示了他们最新的 AR 技术。其中一项是“Niantic Occlusion”。Occlusion 的视频用目前的 AR 技术与之进行了对比——现在的 AR 技术只能将皮卡丘单纯地投影在画面的表面上，但是 Occlusion 技术能够识别画面的空间结构，让皮卡丘能躲藏在景物的背后，甚至在障碍物之间穿梭，被行人所遮挡等等。从而让皮卡丘更真实地“融入”到现实中。



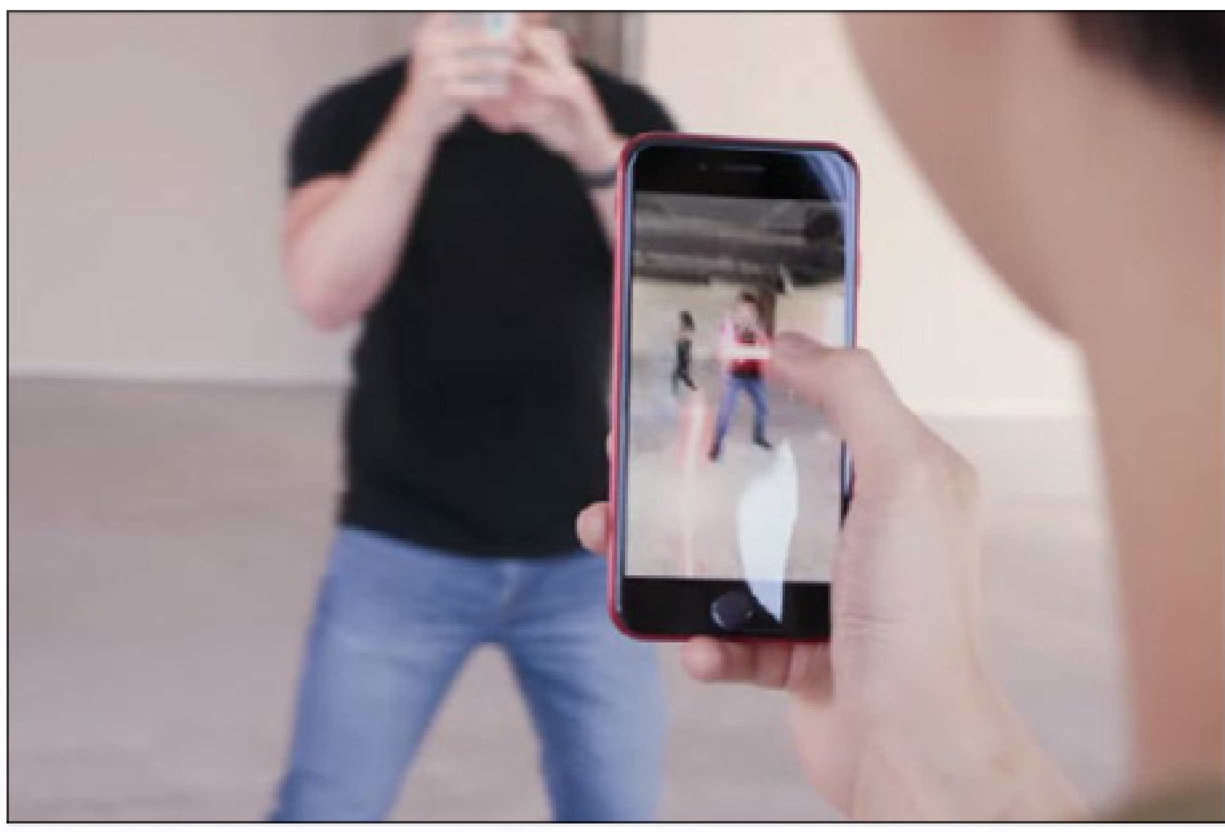
Niantic 表示他们最近完成了对 Matrix Mill 的收购——这是一支由伦敦大学学院的科学家在 2017 年组成的团队，他们通过构建人工神经网络，让计算机可以通过单个或多个摄像头来识别画面中完整的 3D 信息。而 Occlusion 就是基于这一技术延伸开发出来的功能。



另一项技术代号为“Neon”。在 Neon 的演示视频中，Niantic 向我们展示了多名玩家通过手机的屏幕，进行一场激烈的 AR 魔法射击对战。从视频中可以看到游戏会准确地识别出画面中不同的玩家并显示出对应的信息，玩家只要点击画面中的人就能射出魔法弹攻击到对方。Neon 的特点是低延迟，Niantic 表示通常情况下通过云来联机会产生不低于 100ms（即 0.1 秒）的延迟，这对于格斗、射击类型游戏来说是非常致命的。但是 Neon 能让终端之间通过点对点的连接方式共享数据（不经过云），从而将延迟缩减到 10ms 以下（这对 60fps 的画面输出来说还不满 1 帧），从而让这种实时、快速的 AR 对战成为可能。

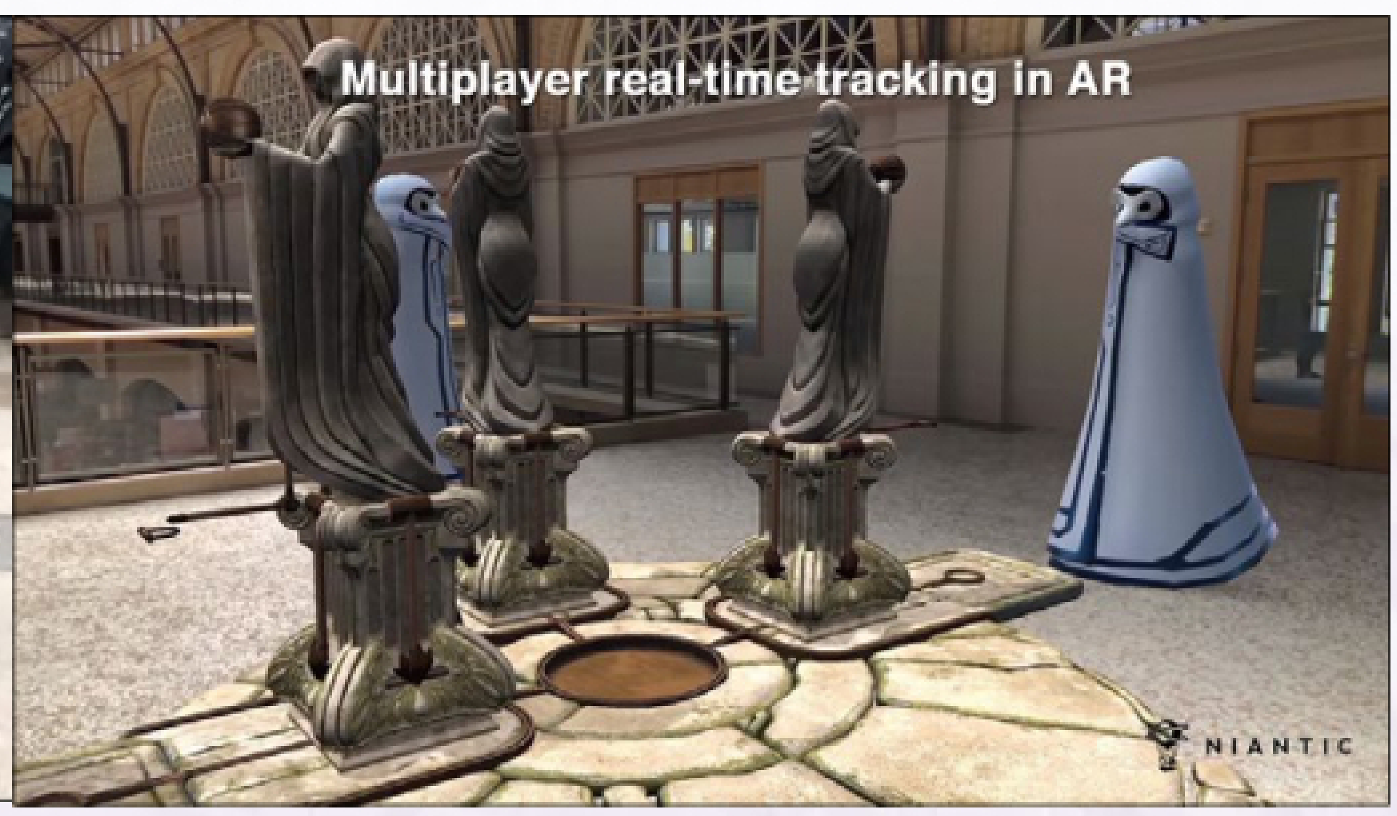
最后一项技术代号为“Tonehenge”，演示中，现实画面中的人物全部被替换成游戏角色的形象，而且还能在空旷的地方生成谜题，让玩家通过 AR 来进行解谜。

尽管只是技术演示，并且没有宣布具体会否把这些项 AR 技术应用到《精灵宝可梦 GO》或者其他作品上，但是 Niantic 的这三项新技术相信会为 AR 游戏带来新的进化。









在现实世界中抓妖怪《妖怪手表 世界》公开

6 月 27 日 Level-5 举行了一场“《妖怪手表》系列”5 周年的纪念会，会上公布了《妖怪手表》面向手机平台的新作《妖怪手表 世界》。本作由 GungHo 和 Level-5 联手开发，玩法类似于大家熟悉的《精灵宝可梦 GO》，通过手机的 GPS 定位和 AR 功能实现虚拟与现实的融合。游戏以现实的日本为舞台，玩家可以通过 3D 的地图上找到妖怪的位置，然后用摄像头将妖怪寻找出来进行战斗，打败它将其收为伙伴。妖怪的品种会根据地区不同而不一样，玩家还可以让自己的妖怪凭依到其他玩家身上，让它像远征一样到其他地方的妖怪带回来。

本作公开的同时就已经在 Google Play 和 App Store 上架，并且首日便登上了 App Store 免费游戏下载榜的第一位。然而副标题明明叫“世界”，可目前游戏只能在日本国内游玩。而且由于本作是基于 Google Maps 的定位系统制作，所以基本上与我们中国玩家无缘了。







《幻想生活 在线》事前登录开启

除了《妖怪手表》外，Level-5 另一款之前宣布了登录手游的《幻想生活》最近也公开了新的主视觉图和新影像，而且在 6 月 26 日开启了事前登录。

《幻想生活》是 2012 年 Level-5 在 3DS 平台上推出的角色扮演游戏，玩家可以从 12 种职业中选择其一创建自己的角色，职业被分成“战斗”“采集”“制作”三个类别，选择不同的职业能体验到截然不同的玩法和乐趣。《幻想生活在线》依然继承了这一特点，而且利用在线游戏的优势，能让不同职业的玩家之间互相帮助分工合作，比如采集职能为生产职提供各种素材，而生产职可以为战斗职的同伴提供武器防具等等。游戏中玩家可以 DIY 自己的村庄，支持 4 人组队联机，一起进入广阔的奇幻世界中冒险。





《BanG Dream少女乐团派对》宣布与《女神异闻录》系列联动

《BanG Dream 少女乐团派对》自去年开服以来凭借出色的游戏素质，再配合动画的热播以及由声优组成的真人乐队活动，成功获得了大批玩家的青睐，并且在日本掀起了一阵热潮，游戏的用户数也仅用了一年三个月就突破了 650 万。游戏除了出色的原创曲之外，持续追加的 ACG 名曲翻唱也是成功吸引更多玩家入坑的原因。在最近 6 月 22 日的官方直播中，游戏宣布了跟“《女神异闻录》系列”进行联动。





联动的第一弹是《女神异闻录 5》，联动内容包括追加《P5》中的某一首歌曲的翻唱曲，并且进行联动活动，翻唱的乐队 Afterglow 成员还会扮演“心之怪盗团”展开原创的活动剧情。

除了《P5》之外，还公布了《P3》和《P4》也将在会各追加一首联动翻唱歌曲，具体的联动内容还有待公开。

国民老婆回来了《Love Plus EVERY》事前登录开始

去年 8 月份，Konami 公布沉寂了 3 年的“《Love Plus》系列”将推出手游新作《Love Plus EVERY》。之后在 TGS 2017 上还展出了本作的 VR 模式而大受欢迎。不过之后 Konami 表示为了提升游戏品质，原定 2017 年冬配信的计划只能延期。直到今年 6 月 27 日，Konami 终于确定本作将会在 8 月份配信，并且公布了本作的主题曲 MV《Can you feel me? ～私を見つけて～》。游戏的具体玩法还没有正式公开，不过 MV中已经大致上向我们展示了与“女友”交换短信、约会、拍照等功能。考虑到还是抽卡游戏，可能服装和造型还会以抽卡的形式获得。









此外，游戏的事前登录已经开启，而且官方还会根据事前登录的玩家数给予奖励，达到 20 万人数能获得相当于 1 次十连扭蛋的点数奖励以及三位女主角的 3 星泳装卡。



《工作室在线 布雷塞尔的炼金术士》是去年 6 月份 Koei Tecmo 举行的“《工作室》系列”20 周年发布会上首次公布的新作，面向安卓和 iOS 平台。虽然事前登录早早就开始了，但之后几乎毫无动静，预定配信时间至今还只写着 2018 年内。直到最近家用机平台的 20 周年纪念作《妮尔可与传说的炼金术士们》公开，本作才公布了角色和系统相关的情报。“《工作室》系列”向来以硬核的难度以及复杂的数值设计著称，不过大概是为了迎合玩家，近年来的作品难度在不断地下降。作为在线游戏的本作，会否以高难度高肝度来吸引硬核玩家，还是以低难度照顾刚入门的新玩家，这恐怕会决定游戏开服后的命运。

主人公（男性 / 女性）

职业：见习炼金术士

本作的主人公，炼金术科 2 年级生，在学园上学的见习炼金术士，年幼时流离失所，后来被收养，在学园里被抚养长大。憧憬着炼金术士，为了成为出色的炼金术士而每天刻苦学习。



CV：八代拓（男性）

CV：花守由美里（女性）



CV：日冈夏美

アニスヒソップ

职业：见习贤者

在学园专攻秘迹科，性格沉稳的少女。主人公的同级生，兴趣是读书，从小就博览群书，在校内有着很高的评价。将来的梦想是将自己的知识总结成一本书。

クレソン

职业：见习卫士

隶属于学园卫士队的少年，因为跟主人公同年所以关系很好。性格认真而且顽固，但是很关心同伴。由于他是大家族的长男，所以总是过分操心别人。



CV：西山宏太朗



CV：高田忧希

ソレル

职业：见习魔法使

主人公同级生的魔法使，开朗活泼的少女，是班级内调动气氛的人。与アニス是幼驯染，很了解对方。而且本人还非常能吃。



CV：新垣樽助

ベルガモット

职业：炼金术士学科讲师

担任学园炼金术科的讲师的女性，主人公的班主任。她本人也是学园的毕业生，而且曾到世界各地进行修行。能使用地水风火四大炼金术 ，在岛内拥有首屈一指的实力。



CV：富樫和美

ゼント＝ジョーンズワート

职业：学园校长

学园的校长，胡子斑白的老人。作为修炼炼金术中“长寿之技法”的高位炼金术士而广为人知。性格深思熟虑，而且稳重的个性而深受学生们仰慕。

ペパーミント

妖精

经常跟主人公在一起的妖精少女。天然呆而且任性又调皮的性格，非常喜欢有趣的东西。对自己美丽的翅膀很有自信，喜欢的东西是苹果和蜂蜜。



CV：吉冈麻耶



CV：诹访彩花

アンゼリカ

职业：猎人

和弟弟一起生活的猎人少女，从小就以狩猎为生，因此很擅长沉着冷静地把握周围的情况。很容易害羞而且不擅长说话，但是也有憧憬大都会的年轻少女一面。

ウィスティリア

职业：见习炼金术士

倒在学园附近，丧失了记忆的少女。拥有着一双光看着就仿佛会被吸进去似的若紫色瞳孔。好奇心旺盛而且很亲近人，记忆力很好。憧憬着凭借实力通过了学园考试的主人公们，因而以炼金术士为目标。



CV：田中爱美



CV：水中雅章

シルバーバーチ

职业：机械学科讲师

学园的机械科讲师，原本是贤者但因为迷上了机械，所以成为了机械的专家。高涨的情绪与知性的外表毫不相称，一旦沉迷到实验里就会表现得像沉迷玩具的小孩子那样。

没有行动体力设定的在线 RPG

本作的舞台设定在大海上的一座自然环境丰富的“布雷塞尔岛”上。岛上有一座“王立学术学院”（简称“学园”）专门负责培养能托付未来的年轻人。学园开设了“魔法学”“秘迹学”“机械





学”“炼金术”等学科，主人公就是众多学生中的一员。

游戏没有行动体力的设定，玩家可以自由地享受游戏的所有内容。随着主线的推进，剧情中各种充满魅力的角色会逐渐加入队伍。

有昼夜变化的迷宫



就如“《工作室》系列”经典的玩法一样，在户外冒险搜集素材回来进行调合是本作玩法的核心。本作的场地有时间变化，会影响到出现的怪物和能采集的素材。随着主线流程的推进会逐渐增加新的迷宫，当然难度也会随之提升。

简化而不失精髓的调合系统

相比起现在家用机上的“工作室”，本作的调合系统似乎有一定程度简化，接近于“亚兰德”三部曲时期的形式。但是品质、效果、特性这些直接决定道具是





否好用的元素依然保留了下来。考虑到家用机上的《工作室》为了调合出好的道具就已经非常麻烦了，作为在线游戏的本作可能要更花心思。

轻松操作的自动战斗



场地上与怪物接触后就会进入战斗，本作战斗采用 4 人小队的形式，角色们会自动按照行动顺序进行攻击，当画面下方角色头像旁边的技能图标 CD 结束后就能发动技能。而身为炼金术士的玩家可以设定不消耗行动回合的“自动道具”，以及手动使用的“手动道具”。



CV：松浦爱弓

ポピーくん

时空操作君 4 号

由シルバーバーチ制作出来，能够任意制作出时空歪曲的机械，因为装备了感情系统，所以能自由地运动、说话。虽然正式名称是“时空操作君 4 号”，但是设计者却故意叫它“波比君”。



CV：渕上舞

エリカ

职业：旅游的舞蹈家

与篷车队一起旅行的舞蹈家，性格文静，是一个很有常识的大姐姐。每天都会坚持练习舞蹈。舞蹈的姿态被人见到就会兴奋起来，本人如是说。



魔女兵器
——一个被游戏耽误的动画公司

“‘灵魂’是什么？是记录着意识的某种能量还是无法观测的量子态存在？或许‘灵魂’只是一种概念。就像物理学中‘时间’的概念一样——只是一种幻觉……一场梦。唯一的问题是——做梦的人是谁？”

从睡梦中醒来的时候，你是否会有一种恍如隔世的感觉，仿佛昨天从未发生过？在我们的男主目睹了一系列恍若冬木的末日般场景后，面对着火焰与废墟之上的金杯，许下了“如果这一切都是梦就好了”的愿望。

一觉醒来后，窗外是熟悉、明媚的阳光，仿佛先前的一切都未曾发生过——他？的愿望实现了，可是似乎…身上少了些什么东西？

我…我变成了——女孩子！！！



《魔女兵器》是水琴铃公司制作并发行的一款3D战斗类手游，经过历时三年多次测试后终于开服。其世界观基于犹太教的卡巴拉生命之树与一系列原创设定，男主经过一场灾难的洗礼后，一觉醒来却变成了女主，还获得了将魔女们从因果之隙中召唤出来的能力。随着剧情的发展，玩家渐渐发现似乎这场异变之后还有更大的谜团，而特殊行动（降临活动）的开放，则补全了一些主线中未曾提及的或没有足够篇幅介绍的魔女的故事，也为主线的继续进行提供一些暗线。



▲我变成女孩子了！！

游戏战斗时最多携带4个魔女，点击魔女头像即可切换至其所代表的兵器。使用兵器攻击会消耗其魔力，当魔女能压满时，可通过拖动头像释放大招。游戏提供两种操作模式，自动攻击模式操作十分简单，玩家们都可轻松上手。而手动攻击模式是ARPG的操作模式，操作感十足，适合喜欢MOBA或APRG的玩家。

玩家通过主线关卡的推进来解锁新剧情，而达到一定等级才能解锁下一章节的关卡，主线关卡可反复挑战，同时游戏每日开放材料高效率获取本。



魔女兵器的扫荡机制让玩家每天无需花费过多时间在日常的清体力中，仅需在结界迷宫中花上半小时便能有不错的收益，而每日三次固定时段的体力领取则让玩家保持一个较高的登陆频率。除此之外，游戏中的个别兵器的特殊属性会成为一些关卡的突破口：在敌方防御极高的情况下，拥有固定伤害的魔女便会成为这类关卡的大腿。由于开服时间较短，魔女与兵器数量较少且队伍配置比较单一，在稀有魔女缺少下常常会出现大部分玩家都选择几个相同主流魔女进行推图，剩下的非主流魔女便被打入冷宫。当一个限定魔女成为一个队伍不可或缺的一部分时，这类队伍便很难为平民玩家所体验，“星尘“便是许多物理队玩家所不能描述的痛。

特别行动——深潜症

4月底开放了开服以来的第一次降临活动——深潜症，活动的剧情则让人感到别有一番风味，既延续了主线轻松的风格，却又在增添一丝悬疑色彩的同时补全了主线设定。剧情中的暗线与伏笔还有出乎意料的转折则激发了玩家对后续发展的大量猜想，活动期间每天凌晨更新剧情时，总能在公频里看到有人表达自己对剧情的猜测或是抱怨剧情应该一天出完。

活动的难度随玩家等级高低而不同。(iOS端比安卓端开服晚1个月多，魔女的各种等级和原质装备都没上去，武器也没觉醒，这就使得第一次活动“深潜症”变得极为困难。)

活动中关卡分为梦境和符印，符印关卡提供了挑战梦境关卡的各种buff，在不考虑收益的前提下，刷buff去挑战梦境关卡难度相对较低。但对于想在排行榜上占一席之地的玩家，则需要强化一些对梦境关卡属性有针对性的魔女直接进行挑战，挑战关卡难度就相对较高。不同关卡的敌人拥有迥然不同的特性，这样的设计冲击了玩家的传统配队方式，使得一些平时较为弱势或是缺乏上场机会的魔女有了大展身手的机会。

这次活动官方良心十足（活动一天最高收益可获得20来张塔罗牌）。支援系统的存在与活动奖励，大大减轻了玩家对游戏氪金的需求。

▼战斗中的白烛



真实动画公司

最初笔者是被这款游戏的立绘与剧情中和过场时出现的插画所吸引，游戏立绘虽风格各异，偶尔引起东方众的幻视，但相较于CG来讲稍逊一筹，而随着活动一同出现的皮肤则给魔女立绘增色不少。白烛“天才少女”的皮肤让不少新老玩家忍不住舔屏。过场插画则另有一番风味，不仅描绘了女（男）主的日常，还让玩家对即将出场的魔女有了初步的了解。相比立绘和插画，游戏的建模则略显不足，偶尔会出现穿模和怪物尸体卡住人物走位的状况。



▲白烛—天才少女



▲白烛—天才少女

总的来说，其游戏在设计思路、剧情、立绘的高水平发挥都让人怀疑水琴铃本质是不是动漫公司转行的游戏公司（大雾）。为了回应玩家们对新剧情与活动的期待，在即将要开启第二次特别行动。新活动讲述了曾在主线剧情中出现的第二学园都市的大小姐——斯库尔德，和她的女仆法贝拉的故事。（想必老玩家对有张“保持整洁 违者死罚款”的过场动画记忆深刻。女仆小姐姐终于于此次活动和大家见面了。）

▼暴力女仆—法贝拉



她们暂住在新丰州期间，收到邀请来到一个教堂，进去后发觉有致幻毒气，法贝拉（暴力女仆兼保镖）把小主人丢出教堂外，不顾自身的安危救了斯库尔德。而当莉瑠收到斯库尔德的求救信号并带着小怜等人出现在教堂时，她们却发现陷入昏迷的法贝拉脑内一直在重复一段回忆……那是一年前法贝拉作为帕兰蒂尔雇佣军和自己的小队执行保护VIP（斯库尔德）任务时遇袭的记忆，也是二人的初遇……

同样是一位佣兵和一位大小姐，白烛和牛奶之间摩擦出的一段感情未能善终，那么一年前在这对主仆之间发生的故事，又在两人之间激起了怎样的情感呢？让我们期待一下。


▲白烛与牛奶



感受和好友一起玩的乐趣

《城与龙》是日本 Asobism 公司开发的一款 3VS3 搞怪丑萌对战手游，采用“攻城对战 × 策略塔防 × 模拟经营”核心玩法，融合单人 / 多人互相合作 / 对抗模式，超过 100 多种的怪物军团收集，凭借着其独特的萌丑搞怪画风及丰富有趣的玩法受到 Apple Store 和 Google Play 编辑青睐，多次获得苹果编辑推荐。目前，《城与龙》全球用户突破 700 万，获得了不错的市场反响。该游戏在中国大陆由盛大游戏和魅族互娱联合发行。

在 7 月 13 日《城与龙》国服新版本“夏日祭”上线之际，小编独家专访了《城与龙》制作人森山寻先生。

小编 《城与龙》在中国上线也将近1年了，中国的玩家们也非常希望了解这款游戏的背景，请制作人简单自我介绍下，想对中国玩家说些什么？

森山寻 自我介绍的话。迄今为止，我的开发经历可以说涵盖了主机游戏到手机游戏全领域，现在的工作是统括管理株式会社Asobisim旗下的森山工作室。除了《城与龙》之外，制作过的游戏还有《Dragon league》以及《Dragon Poker》两款强调“与朋友一起协作对抗”属性的游戏。

小编 《城与龙》最让人印象深刻的就是“丑萌”的怪兽兵种形象，请问是出于什么原因让研发团队走如此另类的美术风格？



森山寻 《城与龙》的角色设计主要是由团队里的竹内负责的。开发当时，突发奇想地决定把看似粗糙丑陋的角色中那让人讨厌不起来的部分进行模糊处理作为设计思路。并活用这个设计特征，反向达成了丑萌的效果。最终使得玩家在游玩中就会感到类似“明明是对战游戏，但意外地还挺和谐友爱”的效果。
说起来，我个人最喜欢游戏中的蜥蜴人~（笑）

小编 目前的手游市场，人们都看好电竞产业，特别如《皇室战争》这类竞技手游在中国深受欢迎，面对这样的市场格局，您认为《城与龙》这种偏休闲的轻竞技游戏独特之处在哪里？

森山寻 一定要说的话，我认为是“运气”。骗你的，虽然粗看会认为这款游戏是休闲游戏，但实际玩下去，就会发现游戏的深度~。这或许就是游戏最终获得成功的要素吧。

小编 《城与龙》在日本推出了《天才バカボン》的联动，未来是否会针对中国市场引入联动版本？

森山寻 如果有机会的话，我希望可以在中国也开展这个联动。



小编 《城与龙》在日本一直保持着不错的成绩，您认为其中的秘诀是什么？或者说，您觉得这款游戏成功的地方在哪里？

森山寻 《城与龙》上线至今，一直秉承着“所有登场角色都是主角”的运营设计思路。所以，不论是最新出场的角色，抑或历经3年时间培养起来的早期角色，都仍然能够活跃在游戏战斗的第一线。这或许就是游戏能够长盛不衰的原因吧。

小编 请问制作人最喜欢的游戏有哪些？在开发《城与龙》过程中是否有启发？

森山寻 最喜欢和亲友一起玩的游戏。

小编 中国的玩家和日本的玩家在游戏习惯上有很大不同，您对《城与龙》中国的萌新玩家有何更好地体验游戏的建议？

森山寻 虽然对战游戏中胜负是很重要的因素，但如果可以看破胜败，而且不因别人的言语而动摇，进而发现独属于自己的游戏风格的话，作为制作人我会感到更加开心。

小编 我们发现Asobism公司的游戏风格都很特别，今年是否将发布更多新作品，制作人能否简单介绍下？

森山寻 虽然现在的时机还不能具体公布细节。但新作确实是在开发中，有机会的话，希望可以和《城与龙》一样，引进到中国，让玩家能体验游玩。今后，还请多多关照！



■游戏名：《城与龙》■发行商：盛大游戏 ■开发公司：Asobism
■类型：对战竞技 ■官方网站：cd.sdo.com
■版权标识：©2018 Asobism Co., Ltd. All Rights Reserved. Published by Shanda Games



森山寻简介

曾在某主机游戏开发公司任职，后再株式会社 Asobisim 旗下创建了 MORIYAMA STUDIO、并负责统括管理的工作。开发经历丰富，涵盖了从主机游戏到社交游戏的多领域范畴！

◆主要经手的社交游戏主

《Dragon League X/Dragon LeagueA》（2012年/2013年）

→在日本、台湾、香港、澳门上线运营。

《Dragon Poker》（2013年～）

→在日本、韓国、中国台湾、中国香港、中国澳门、泰国、新加坡、印尼、马来西亚、菲律宾、越南上线运营。

《城与龙》（2015年～）

→在日本、中国大陆、中国台湾、中国香港、中国澳门上线运营。


YO-KAI WATCH®
WORLD
妖怪ウォッチ ワールド
BOOK
DPA